

**PENGUNAAN GADGET DAN POLA HIDUP REMAJA  
(Studi Kasus Pada Keluarga Muda Di RT 02 RW 01  
Kelurahan Dinoyo Kota Malang)**

**TESIS**

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Memperoleh Derajat Gelar S-2  
Program Studi Magister Sosiologi**



**Disusun oleh :**

**AMINAH ASMININGTYAS  
NIM : 201420270211031**

**DIREKTORAT PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
Januari 2020**

**PENGUNAAN GADGET DAN POLA HIDUP REMAJA**  
**(Studi Kasus Pada Keluarga Muda Di RT 02 RW 01**  
**Kelurahan Dinoyo Kota Malang)**

Diajukan oleh :

**AMINAH ASMININGTYAS**  
**201420270211031**

Telah disetujui

Pada hari/tanggal, Kamis/23 Januari 2020

Pembimbing Utama

Prof. Dr. Ishomuddin, M.Si.

Pembimbing Pendamping

Dr. A. Habib, MA.

Direktur  
Program Pascasarjana



Prof. Akhsanul In'am, Ph.D

Ketua Program Studi  
Magister Sosiologi

Prof. Dr. Ishomuddin, M.Si

# TESIS

Dipersiapkan dan disusun oleh :

**AMINAH ASMININGTYAS**  
**201420270211031**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada hari/tanggal, Kamis/ 23 Januari 2020  
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan  
memperoleh gelar Magister/Profesi di Program Pascasarjana  
Universitas Muhammadiyah Malang

## SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua	:	Prof. Dr. Ishomuddin, M.Si.
Sekretaris	:	Dr. A. Habib, MA.
Penguji I	:	Dr. Wahyudi, M.Si.
Penguji II	:	Dr. Fauzik Lendriyono, M.Si.

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : AMINAH ASMININGTYAS

NIM : 201420270211031

Program Studi : Magister Sosiologi

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. TESIS dengan judul : **PENGUNAAN GADGET DAN POLA HIDUP REMAJA ( Studi Kasus Pada Keluarga Muda Di RT 02 RW 01 Kelurahan Dinoyo Kota Malang)** Adalah karya saya dan dalam naskah Tesis ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dalam daftar pustaka.
2. Apabila ternyata dalam naskah Tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur **PLAGIASI**, saya bersedia Tesis ini **DIGUGURKAN** dan **GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN**, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Tesis ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan **HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF**.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 20 Januari 2020  
Yang menyatakan,



AMINAH ASMININGTYAS

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Allah Swt., Rabb yang Maha Rahiim dan Rahman. Berkat karunia, hidayah, inayah dan ma'unahNya, akhirnya peneliti dapat menyelesaikan tesis dengan judul Penggunaan Gadget dan Pola Hidup Remaja (Studi Kasus Pada Keluarga Muda Di Rt 02 Rw 01 Kelurahan Dinoyo Kota Malang).

Penulisan tesis ini di dorong semangat untuk memahami secara lebih dalam fenomena kehadiran media baru (baca: gadget) serta penggunaan gadget dan pola hidup remaja. Kita memahami perkembangan masyarakat sekarang, bahwa gadget sudah mengarah sebagai kebutuhan pokok –di samping sandang, pangan dan papan. Kehadiran gadget telah memberi andil signifikan terhadap perubahan perilaku dan pola hidup masyarakat. Seperti telah disinyalir pada tahun 80-an oleh Steven W. Chaffee: bahwa kehadiran media massa mampu mendorong perubahan kehidupan masyarakat, salah satunya penjadwalan ulang atas kegiatan masyarakat. Dalam konteks gadget, ternyata pendapat Caffee benar adanya, bahkan dengan efek yang lebih dahsyat.

Banyak pihak yang memberi andil terselesaikannya tesis ini. Peneliti ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ishomuddin, M.Si. selaku Pembimbing utama, yang selalu mengingatkan untuk menuntaskan tesis ini. Hal tersebut memberi energi positif bagi peneliti untuk tidak patah di ujung jalan. Hal paling penting adalah menghantarkan peneliti hingga dapat menyelesaikan tesis ini.
2. Dr. H. A. Habib, MA., sebagai Pembimbing Pendamping, dengan dorongan, keramahan dan atensinya yang bijak, hangat dan tulus, memberikan kekuatan tersendiri untuk terus dengan sepenuh konsentrasi menyelesaikan tesis ini.
3. Prof. Dr. Akhsanul In'am, Ph.D., selaku direktur Program Pascasarjana Universitas Mhammadiyah Malang.
4. Dr. Fauzan, MPd., sebagai rektor Universitas Muhammadiyah Malang sekaligus figur yang selalu dijadikan referensi ketika peneliti perlu dukungan tokoh dalam konteks berkiprah di ruang publik.
5. Seluruh Dosen S-2 Program Studi Sosiologi UMM yang telah menyampaikan ilmu dan pengetahuan selama sesi perkuliahan.



6. Seluruh Staf Sekretariat Program Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Malang, atas pelayanannya yang penuh dukungan.
7. Ibu Estuningtyas dan Bapak Djuwadi (Allahuyarham), kakak-kakak (mbak Anik, mas Sigit, mas Dayat, dan mas Totok, dik Yuyun) serta ponakan-ponakan. Terimakasih selalu memberikan perhatian dan restu serta do'a sehingga peneliti mampu menyelesaikan pendidikan S-2.
8. Keluarga tercinta: suami, Joko Susilo, anak pertama Kamila Susilo Indriyani yang sibuk menyelesaikan skripsi S-1 Psikologi, Priyagung Sulthan Al-Amin yang sedang pengabdian di Gontor tahun ke tiga, Karima Laili Cahyaningtyas, kelas 5 KMI Gontor Putri, Kiromi Hudaya Susilo, kelas 3 di KMI Gontor 1 putra, dan Abidah Husna Setyaningtyas, kelas 5 di SD Aisyiyah. Dengan Bismillah semoga seluruh anggota keluarga selalu mendapat ridlo dan karunia berkah.
9. Semua teman angkatan 2014 S-2 Prodi Sosiologi Universitas Muhammadiyah Malang, terima kasih atas kebersamaannya selama ini.

Peneliti juga menghaturkan terimakasih kepada seluruh pihak yang tidak disebutkan satu per satu. Semoga kebaikan dan bantuan yang telah diberikan dibalas Allah Swt. dengan ridho dan keberkahanNya. Aamiin ya Rabbal 'Alamin.

Semoga proses menyelesaikan tesis ini di nilai sebagai ibadah. Akhirnya, tiada daya upaya kecuali atas ridho dan rahmat Allah Swt., hanya kepadaNya peneliti bermohon dan berserah diri.

Malang, 20 Januari 2020

Aminah Asminingtyas

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
 PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Penelitian .....	1
B. Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
 TINJAUAN PUSTAKA .....	 6
A. Penelitian Terdahulu.....	6
B. Paradigma Definisi Sosial Dalam Sosiologi.....	7
C. Filsafat Idealisme: Dasar dari Teori Kognitif Sosial.....	9
D. Teori Belajar : Perilaku Manusia dari Perspektif Kognitif.....	11
1. Jenis Pengetahuan.....	11
2. Memori : Bahan Pemrosesan Informasi.....	13
E. Teori Kognisi Sosial Albert Bandura .....	16
F. Gadget dan Masyarakat.....	18
1. Sejarah Gadget.....	19
2. Aplikasi Gadget.....	20
3. Contoh-contoh Gadget.....	20
G. Perilaku dan Pola Hidup Remaja.....	21
1. Pengertian Perilaku Manusia.....	21
2. Pengertian Remaja.....	23
H. Studi Kasus: Penelitian On going Process.....	25
1. Teknik Penelitian Studi Kasus.....	25
2. Langkah-Langkah Penelitian Studi Kasus.....	26
3. Ciri-ciri Penelitian Studi Kasus Yang Baik.....	27

METODE PENELITIAN.....	27
A.    Paradigma Penelitian.....	27
B.    Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	29
C.    Lokasi Penelitian.....	29
D.    Sumber Data Penelitian.....	29
E.    Metode Pengumpulan Data.....	30
F.    Metode Analisa Data .....	32
 HASIL PENELITIAN.....	 33
A.    Subyek Penelitian.....	33
1. Azhar Rasyid Hidayat.....	33
2. Irsyad Ahmadi Hidayat.....	34
3. Kamila Susilo Indriyani.....	34
4. Ahmadi Hilmi Wahyudi.....	35
B.    Penyajian Data.....	35
1. Azhar Rasyid Hidayat.....	35
2. Irsyad Ahmadi Hidayat.....	36
3. Kamila Susilo Indriyani.....	36
4. Ahmadi Hilmi Wahyudi.....	37
 PEMBAHASAN.....	 37
1.    Azhar Rasyid Hidayat.....	38
2.    Irsyad Ahmadi Hidayat.....	38
3.    Kamila Susilo Indriyani.....	39
4.    Ahmadi Hilmi Wahyudi.....	40
 SIMPULAN DAN IMPLIKASI.....	 42
A.    Simpulan.....	42
B.    Implikasi.....	42
 DAFTAR PUSTAKA.....	 43



**PENGUNAAN GADGET DAN POLA HIDUP REMAJA  
(STUDI KASUS PADA KELUARGA MUDA DI RT 02 RW 01 KELURAHAN  
DINOYO KOTA MALANG)**

Aminah Asminingtyas

aasdjwd@gmail.com

Prof. Dr. Ishomuddin, M.Si. (NIDN: 0717045901)

Dr. A. Habib, MA (NIDN : - )

Magister Sosiologi, Universitas Muhammadiyah Malang  
Malang, Jawa Timur, Indonesia

**ABSTRAK**

Gadget sudah menjadi kebutuhan pokok masyarakat di samping pangan, sandang dan papan. Terutama kalangan milenial (baca: remaja) hampir tidak pernah terpisah dengan handphone dalam kehidupan keseharian mereka. Penelitian ini ingin mengetahui bagaimana penggunaan Gadget dan pola hidup remaja yang tinggal di rumah Jalan MT. Haryono Gang 2 Nomer 496 yang terletak di lingkungan RT 02 RW 01 Kelurahan Dinoyo Kecamatan Lowokwaru Kota Malang?

Penelitian thesis ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode yang dipakai adalah studi kasus. Lokus penelitian di Jalan MT. Haryono Gang 2 nomer 496 Malang. Subyek penelitian terdiri dari empat remaja: 3 putra dan 1 putri.

Hasil penelitian memperlihatkan terdapat persamaan di antara ke empat subyek penelitian. Semua subyek menunjukkan aktivitas penggunaan handphone sangat tinggi frekwensinya. Durasi penggunaan juga sangat banyak. Rata-rata subyek menggunakan gadget 10 jam dalam sehari. Penggunaan handphone di mulai dari bangun tidur sampai menjelang tidur. Tetapi terdapat perbedaan pola penggunaan: satu subyek menggunakan handphone terus-menerus dan sebagian besar dipergunakan untuk main game (*hedonic laziness*). Tiga subyek yang lain menggunakan handphone dengan kebutuhan variatif. Satu subyek menggunakan handphone untuk komunikasi, kesenangan dan berbisnis (*hedonic agresif*), satu subyek untuk komunikasi dan atraksi diri (*hedonic impulsive*) dan satu subyek cenderung untuk game dan komunikasi (*hedonic choices*).

Kesimpulan dari penelitian ini adalah gadget telah mengubah pola hidup remaja. Gadget telah mengubah jadwal dan ritme kehidupan remaja.

**Kata kunci:** Gadget, Penggunaan Gadget, Remaja, Pola hidup

USE OF GADGETS AND ADOLESCENT LIVING PATTERNS  
(CASE STUDY IN YOUNG FAMILY IN RT 02 RW 01 KELURAHAN DINOYO  
KOTA MALANG)

Aminah Asminingtyas  
aasdjwd@gmail.com

Prof. Dr. Ishomuddin, M.Si. (NIDN: 0717045901)

Dr. A. Habib, MA (NIDN : - )

Masters in Sociology, University of Muhammadiyah Malang  
Malang, East Java, Indonesia

ABSTRACT

Gadgets have become a basic need for people in addition to clothing, food and shelter. Especially millennials (read: teenagers) almost never separate from mobile phones in their daily lives. This study wants to find out how to use Gadgets and the lifestyle of adolescents who live at Jalan MT. Haryono Gang 2 Number 496 located in RT 02 RW 01 Dinoyo Subdistrict, Lowokwaru District, Malang City.

This thesis research uses a qualitative approach. The method used is a case study. Research locus on Jalan MT. Haryono Gang 2 number 496 Malang. The study subjects consisted of four teenagers: three sons and one daughter.

The results showed that there were similarities among the four research subjects. All subjects showed a very high frequency of cellphone use activity. The duration of use is also very much. The average subject uses the gadget 10 hours a day. The use of mobile phones ranging from waking up to bedtime. But there are different patterns of use: one subject uses a cellphone continuously and is mostly used to play games (*hedonic laziness*). Three other subjects use mobile phones with varied needs. One subject used a cellphone for communication, pleasure and doing business (*hedonic agresif*), one subject for communication and self-attraction (*hedonic impulsive*) and one subject tended for gaming and communication (*hedonic choices*).

The conclusion from this study is that gadgets have changed the lifestyle of adolescents. Gadgets have changed the schedule and rhythm of teenagers' lives.

Keywords: Gadgets, Gadgets Use, Teenagers, Lifestyle

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Berbicara tentang gadget akan berkelindan dengan masalah internet. Gadget atau lebih dikenal dengan perangkat smartphone, menjadi salah satu perangkat yang selalu menyertai aktivitas manusia modern. Gadget berguna tidak hanya dari sisi fungsionalnya saja (*functional* atau *rational benefit*) –sebagai alat komunikasi dan perangkat kerja—tetapi juga dari aspek pencitraan (*emotional benefit*) –simbolisasi, kredibilitas, dan bonafiditas<sup>1</sup>.

Pada awal kehadiran handphone; bunyi dering di tengah-tengah rapat atau pertemuan memberi kebanggaan bagi pemiliknya. Pada waktu handphone sudah booming, merk tertentu (misalnya Blackberry) menjadi simbol pembeda. Seiring perjalanan waktu dan perkembangan teknologi, Blackberry sudah menjadi sesuatu yang biasa, sekarang gadget dengan logo buah Apel yang tidak utuh menjadi ikon highend<sup>2</sup>.

Daya tarik gadget terletak pada sistem operasi yang canggih dan konten yang variatif. Konten gadget berbasis pada *webworldwide* (www.), jaringan internet yang mendunia. Salah satu mesin pencari konten internet yang sangat populer adalah Google. Mesin pencari google dimiliki oleh Google Inc., pertama kali dibangun oleh Larry Page dan Sergey Brin pada tahun 1997. Setiap hari ada lebih dari miliaran hit terjadi di website google dari seluruh dunia. Dewasa ini jutaan orang di seluruh dunia bergantung pada Google untuk semua kebutuhan informasi mereka. Google menjadi mesin pencari informasi di Internet yang terfavorit di dunia. Google telah mengumpulkan data dan mengkompilasinya dalam kanal-kanal yang sistematis. Salah satu mesin Google, yaitu Google Trends, memiliki kemampuan menghadirkan peristiwa di seluruh dunia dalam waktu yang sangat singkat dari kejadian riilnya<sup>3</sup>.

Perilaku masyarakat dunia juga dapat direkam melalui pola penggunaan gadget yang terkoneksi ke internet. Sebagai contoh, pertanyaan atas ‘negara mana yang paling membuat penasaran masyarakat dunia?’ dapat dijelaskan dengan mudah berdasarkan catatan penggunaan Google. Mengutip laman Therichest (Minggu, 15 Februari 2015),

---

<sup>1</sup> P.R. Smith, et.all., *Strategic Marketing Communication*, Revised Edition, Kogan Page, London, 1999, h. 238-239

<sup>2</sup>Scott Gillam, *Steve Job: Apple Icon*, ABDO Publishing Company, Minneapolis, 2012, h. 74

<sup>3</sup><http://www.jurnalweb.com/bagaimana-cara-kerja-mesin-pencari-google/>

informasi berikut menerangkan tentang 10 (sepuluh) negara yang paling sering dicari informasi tentangnya.

Google dengan menggunakan sistem indeks yang disebut Search Volume Index (SVI), yang ditulis dalam persen, mencatat bahwa Luxemburg dan Singapura menempati ranking teratas negara yang paling dicari (88%). Luxemburg adalah sebuah negara di Eropa Barat yang berbatasan dengan Jerman, Perancis dan Belgia. Luxemburg adalah negara monarki yang masih menyimpan pesona aristokrasi masa lalu dan memelihara produk budaya lama dengan kuat. Singapura merupakan negara kecil yang terletak di Asia Tenggara, dengan populasi 5,4 juta jiwa, merupakan satu-satunya negara yang sudah terfasilitasi jaringan internet secara menyeluruh di seluruh wilayah negara. Singapura terkenal dengan industri pariwisata *hightech* dan jasa keuangan.

Berikutnya, negara yang paling banyak dicari adalah India (85%). India memiliki banyak peninggalan berupa kuil dan monumen kuno. India juga mewariskan sejarah budaya yang sangat eksotik dan spektakuler. Meksiko menempati urutan ke tiga (83%). Meksiko merupakan salah satu kawasan yang eksotis dan romantis untuk liburan musim dingin. Jepang menjadi negara yang paling dicari pada urutan ke empat (78%). Jepang memiliki pemandangan yang indah dan festival budaya unik serta masakan yang terkenal di dunia. Wisatawan yang berkunjung ke Jepang sering pergi ke sumber air panas, kuil dan landmark yang membuat negara itu populer. Negara yang paling populer berikutnya adalah Malaysia (78%) kemudian Kanada dan El Salvador (77%), disusul Kolombia (76%) dan Australia (75%).<sup>4</sup>

Uraian di atas hanya sebagai salah satu ilustrasi betapa gadget (yang satu paket dengan internet) sudah menjadi alat utama dalam kehidupan manusia modern. Semua kebutuhan informasi manusia (hampir) mampu dilayani oleh internet melalui gadget. Mencari informasi terbaru tentang politik, ekonomi, sosial, budaya, sampai kebutuhan remeh temeh dari barang baru dan bekas semua ada di sana. Adagium tentang gadget yang menyatakan ‘dunia berada di tangan’, dalam batas tertentu, benar adanya.

---

<sup>4</sup><http://www.dream.co.id/dinar/10-negara-paling-banyak-di-googling-2-1502137/> diakses pada hari Sabtu, 21/2/2015 pukul 08.00 WIB

Internet mampu membentuk dan menghadirkan identitas baru. Pernyataan tersebut tidak mengada-ada. Lasica bahkan menjadikan topik hubungan identitas dengan internet pada pernyataan paragraf pertama dalam bukunya, yang berbunyi:

*“Identity —the very essence of who we are and how we interact with others— is in the middle of a period of extraordinary tumult. The Internet and a host of new communications technologies have transformed the concept of identity and redefined our relationships to businesses, governments and constantly churning networks of friends and peers”.*<sup>5</sup>

Identitas —hakikat dari siapa kita dan bagaimana kita berinteraksi dengan orang lain— berada di tengah-tengah masa kekacauan yang luar biasa. Internet dan sejumlah teknologi komunikasi baru telah mengubah konsep identitas dan mendefinisikan kembali hubungan kita dengan bisnis, pemerintah, dan terus-menerus mengaduk jaringan teman dan teman sebaya.

Lasica menekankan pada aspek identitas yang menjadi unsur substantif dalam diri seseorang manakala berinteraksi dengan orang lain. Identitas sebagai faktor pembeda individu satu dengan yang lainnya. Identitas juga sebagai salah satu modal transaksional dalam hubungan antar manusia. Seseorang disambut dengan hangat ketika datang mengendarai mobil di suatu pertemuan, tetapi diterima secara biasa-biasa saja ketika datang di pertemuan lain dengan hanya berjalan kaki. Dalam kasus ini, mobil menjadi penentu identitas.

Identitas menjadi *trademark* seseorang. Bentuk identitas terentang panjang, dari yang paling formal, misalnya Kartu Tanda Penduduk (KTP) sampai asesoris simbolis seperti sorban (kyai), jubah dan kalung salip (pendeta), kemenyan (dukun), dan sejenisnya. Semua orang butuh identitas dan sebagian besar orang sangat mementingkan identitas. Diantara sebagian besar orang yang sangat mementingkan identitas adalah para remaja. Remaja adalah kelompok orang yang berusia antara 12 sampai 21 tahun yang terbagi dalam tiga kategori: remaja awal (12-15 tahun), remaja pertengahan (15-18 tahun), dan remaja akhir (18-21 tahun).<sup>6</sup>

Remaja dan gadget menjadi fenomena yang luar biasa dalam kurun dewasa ini. Hubungan antara remaja dan gadget mampu menggerakkan perekonomian sedemikian

---

<sup>5</sup>J. D. Lasica, *Identity In The Age Of The Cloud Computing: The Next-generation Internet's impact on bussines, governance, and social interaction*, The Aspen Institute, Washington DC, 2009

<sup>6</sup>Deswita, *Psikologi Perkembangan, Remaja Rosdakarya*, Bandung, 2006, hal. 192

rupa. Beberapa kalangan menyinyalir bahwa Indonesia merupakan salah satu pasar gadget utama dunia. Remaja, gadget, dan internet bahkan menjadi fenomena yang lebih menarik. Hubungan antara remaja, gadget, dan internet mendorong aktivitas remaja Indonesia mengalami perubahan signifikan baik dalam hal perilaku, percakapan, bahasa, maupun gaya berpakaian. Mayoritas remaja Indonesia mengadopsi budaya populer yang diintrodusir oleh media baru (baca: internet) dan yang dengan mudah diakses menggunakan gadget.

Kita akan selalu menjumpai keadaan atau fenomena dimana remaja memegang gadget dan mengoperasikannya dimanapun mereka berada; sedang duduk di ruang tunggu, antri di depan kounter kasir swalayan, saat mendengar pelajaran di kelas, bahkan ketika duduk di boncengan sepeda motor. Semua orang modern (hampir) tidak ada yang tidak berhubungan dengan gadget. Gadget sudah menjadi 'kebutuhan dasar' menggeser makan pagi. Orang tidak risau ketika lupa makan pagi, tetapi akan panik manakala ketinggalan gadget.

Warung pecel sambel tumpang di Jalan MT. Haryono Gang XVII Malang terkenal bagi kalangan pecinta pecel. Setiap pagi akan ada fenomena orang-orang berdiri antri menunggu giliran dilayani sambil tangan memegang gadget dan mata terpaku dilayarnya. Para pembeli pecel ini hampir tidak hirau pada situasi sekitar kecuali reflek maju ketika antrian bergerak ke depan.

Pemandangan yang sering terlihat di jalan raya, banyak remaja yang digonceng sepeda motor asyik bermain gadget. Banyak juga remaja naik sepeda motor atau mengemudikan mobil sambil mengoperasikan gadget. Remaja yang sedang berjalan di pinggir jalan raya sambil bermain gadget. Bahkan sambil makan baik di rumah makan atau di rumah sendiri tetap sambil bermain gadget.

Sering terlihat kelompok remaja di wilayah RT 2 RW 1 Kelurahan Dinoyo berkumpul setelah shalat Maghrib di salah satu teras rumah dekat musholla sambil menunggu sholat Isya'. Mereka tidak pulang atau mengaji di musholla tetapi masing-masing asyik dengan gadgetnya dan sesekali mereka ngobrol, tetapi perhatian tetap tertuju ke gadget masing-masing tanpa melihat ke arah teman bicara.

Pada salah satu rumah keluarga di wilayah RT 2 RW 1 tinggal beberapa remaja yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi dan sekolah dasar. Orangtua para remaja tersebut dalam salah satu kesempatan mengeluhkan perilaku anak-anaknya



yang kurang perhatian dan tidak peka terhadap lingkungan rumah. Beberapa tugas yang sangat ringan dan sederhana tidak bisa dilakukan secara reguler dan tuntas. Ketika lingkungan dan kondisi rumah berantakan, kotor, pada saat orangtua atau saudara yang lain membutuhkan bantuan, mereka tidak responsif. Bahkan ketika dimintai bantuan, mereka sering menolak dengan berbagai alasan sambil tidak beranjak dari depan laptop atau gadget di tangannya.

Keberadaan remaja di RT 02 RW 01 kelurahan Dinoyo terlihat mengalami pergeseran perilaku. Mereka mulai menafikkan norma dan nilai-nilai sosial lingkungan. Kepekaan sosial, semangat gotong royong, spirit beribadah dan rasa kebersamaan dalam masyarakat mengalami degradasi. Kegiatan bersama antar mereka di ruang publik hampir tidak ada. Hal yang paling menonjol adalah dalam setiap kesempatan, mereka selalu dijumpai dalam kondisi menunduk –konsentrasi menatap layar handphone dan memainkannya.

Sebagai misal ketika mereka bermain gadget bersama-sama di gang kampung, ketika terdengar adzan maghrib atau isyak, mereka tidak segera menuju mushalla tetapi tetap asyik bermain gadget. Ketika datang ke mushalla, karena dipaksa oleh orangtuanya, mereka tetap membawa gadget dan earphone terpasang di telinga. Pada saat kegiatan kerja bakti kampung, mereka lebih memilih berkelompok sambil masing-masing memainkan gadget. Ketika para ibu memberlakukan aturan yang cukup keras dengan tidak mengizinkan pemakaian gadget pada malam hari, maksudnya biar belajar, selalu saja kecolongan, seperti mereka sudah tidak bisa lepas dari gadget.

Lingkungan RT 2 RW 1 Kelurahan Dinoyo Kecamatan Lowokwaru Kota Malang berada di ruas Jalan MT. Haryono Gang 2 kota Malang yang menempati area sekitar 10.000 meter persegi. Masyarakat di lingkungan tersebut terdiri dari 65 kepala keluarga dengan jumlah penduduk usia remaja berjumlah 26 orang. Mereka terentang antara usia 12 tahun sampai dengan 25 tahun. Sebagian besar dari mereka memiliki handphone dan seluruhnya pernah menggunakannya.

Berangkat dari latar seperti di atas maka penelitian dilakukan dalam rangka ingin memahami penggunaan gadget di kalangan remaja di lingkungan tersebut dan pola hidup mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan memilih jenis penelitian studi kasus dalam rangka mendapatkan penjelasan yang menyeluruh tentang penggunaan gadget pada remaja dan pola hidupnya.

## **B. Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Berangkat dari fenomena di atas, maka masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut: *Bagaimana bentuk penggunaan gadget dan pola hidup remaja yang tinggal di rumah Jalan MT. Haryono Gang 2 Nomer 496 yang terletak di lingkungan RT 02 RW 01 Kelurahan Dinoyo Kecamatan Lowokwaru Kota Malang?*

Sedang tujuan penelitian ini adalah mendiskripsikan penggunaan gadget dan pola hidup pada remaja yang tinggal di rumah Jalan MT. Haryono Gang 2 Nomer 496 yang terletak di lingkungan RT 2 RW 1 Kelurahan Dinoyo Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.

Kemanfaatan dari penelitian ini antara lain: (1) secara akademis: memberi kontribusi khasanah pengetahuan dan pemahaman definisi sosial tentang hadirnya media baru (baca: gadget) bagi remaja, penggunaan dan pola hidup mereka; dan (2) secara praktis: (a) bagi orangtua: memberikan gambaran tentang keuntungan dan kerugian penggunaan gadget pada remaja sehingga mampu bersikap bijaksana terhadap keberadaan gadget tersebut; (b) untuk masyarakat: memberikan bukti empiris tentang keberadaan gadget dan konsekuensi yang diakibatkan oleh kehadirannya.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Penelitian Terdahulu**

Karman melakukan penelitian Pola Penggunaan Media Digital di Kalangan Anak dan Remaja di Kota Jayapura Propinsi Papua pada bulan November 2011. Penelitian kualitatif-eksploratif ini menggunakan teknik pengumpulan data *Focus Group Discussion* (FGD). Media digital yang dimaksud adalah warung internet (warnet). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar warnet tidak dilengkapi dengan teknologi *filtering*. Sisi negatif penggunaan internet (media pacaran dan bermain *game online*) lebih dominan dibanding sisi positif (sebagai media belajar).

Nesy Aryani Fajrin, tahun 2013 meneliti Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Pola Pemikiran Remaja Di Era Globalisasi, terhadap 15 Remaja Pedukuhan II Dukuh Kilung, Desa Kranggan, Kecamatan Galur, Kabupaten Kulon Progo. Hasil penelitian menyatakan bahwa remaja di Pedukuhan II Dukuh Kilung yang memiliki handphone,

sangat terpengaruh dalam pola pemikiran mereka. Kemajuan teknologi menciptakan nilai-nilai, norma, kebudayaan, gaya hidup dan ideologi baru bagi remaja dan masyarakat desa. Mereka menjadi malas bersosialisasi, luntur jiwa sosial, berubah pola interaksi menjadi kotanisasi. Terjadi pergeseran jati diri: terjadi kemerosotan norma, budi pekerti luhur, dan moral agama.

Kementerian Koinfo, tahun 2014, bermitra dengan UNICEF dan Berkman *Center for Internet and Society*, Harvard University, melakukan survei ekstensif terhadap perilaku digital generasi muda. Studi berjudul *Digital Citizenship Safety among Children and Adolescents in Indonesia* (Keamanan Penggunaan Media Digital pada Anak dan Remaja di Indonesia) bertujuan untuk mendidik kelompok usia tersebut tentang cara-cara menggunakan media sosial dan teknologi digital serta memberitahu potensi risiko yang mereka hadapi dalam dunia digital.

Siti Robikah tahun 2015 meneliti tentang Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMP Yayasan Pandaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: semakin lama menggunakan gadget, mereka semakin tidak aktif berinteraksi dengan teman-temannya.

## **B. Paradigma Definisi Sosial Dalam Sosiologi**

Dalam sosiologi terdapat tiga paradigma ketika melihat fenomena sosial: Fakta Sosial (Durkheimian), Definisi Sosial (Weberian), dan Perilaku Sosial (Skinnerian). Max Weber dipandang sebagai peletak dasar paradigma definisi sosial dengan konsep dasar *verstehen* (pemahaman subyektif) melalui teori tindakan sosial (*Social Action Theory*). Pemahaman tentang konsep tindakan sosial adalah seluruh perilaku manusia yang memiliki dua dimensi: pertama, bagaimana mereka memberi makna secara subyektif bagi dirinya sendiri tentang perilaku tersebut; dan yang kedua, bagaimana perilaku tersebut ditujukan untuk merespon dan atau mengarahkan tindakan orang lain<sup>7</sup>.

Teori tindakan sosial Weber berdasarkan pada konsep ‘rasionalitas’ dalam membahas tindakan sosial –tindakan rasional dan non-rasional. Tindakan rasional berhubungan dengan pertimbangan yang sadar terhadap pilihan suatu tindakan. Semakin rasional suatu tindakan sosial maka akan semakin mudah dipahami. Weber membagi tindakan

---

<sup>7</sup>George Ritzer dan Douglas J. Goodman, *Teori Sosiologi Modern*, Yogyakarta: Tiara Kencana, 2008

rasional menjadi empat tipe: (1) rasionalitas instrumental; (2) rasionalitas nilai; (3) tindakan tradisional; (4) tindakan afektif.

*Rasionalitas Instrumental* (*zwerkrationaltat*) adalah suatu tindakan yang diperhitungkan secara rasional mulai dari perencanaan, sarana untuk pencapaian, target dan tujuan serta semua hal yang terkait dengan proses tindakan tersebut. Suatu tindakan dilakukan dalam rangka mendapatkan keinginan atau mencapai harapan tertentu. Berbagai harapan tersebut dimanfaatkan sebagai stimulus atau penggerak dalam rangka mencapai *goal* (baca: tujuan) si subyek (baca: aktor) melalui usaha dan kalkulasi yang rasional.

*Rasionalitas Nilai* merupakan tindakan yang di dorong atau berdasarkan pada kesadaran atau keyakinan tentang norma dan atau nilai yang bersifat etik, estetik, dan profetik. Rasionalitas nilai juga dapat berbentuk perilaku yang bersifat *nothing to loose*, atau tidak memasang target khusus terhadap realisasi keberhasilannya.

Tindakan afektif merupakan tindakan-tindakan kamufase. Tindakan afektif sering bersifat emotif dan afektif dari subyek (aktor). Tindakan afektif sangat personal sifatnya dan orang lain relatif suka memahaminya.

Tindakan tradisional adalah tindakan berdasarkan kebiasaan dan pola yang sudah berulang dilakukan. Tindakan tradisional sering dikerjakan tanpa melalui refleksi kesadaran atau perencanaan sebelumnya. Tindakan tradisional bersifat non-rasional.

Weber menerangkan bahwa tindakan sosial adalah tindakan nyata atau perilaku riil yang ditujukan kepada *others* –dalam istilah Indonesia sering di sebut sebagai *liyan* atau orang lain. Tindakan sosial juga dapat berupa tindakan intrapersonal (baca: membatin) atas sesuatu yang diakibatkan adanya inter-relasi pada situasi dan kondisi tertentu<sup>8</sup>. Tindakan sosial, apapun bentuknya, dapat dipahami secara subyektif dan dapat diinterpretasi pola motivasi-nya. Realitasnya, perilaku atau tindakan manusia tidak semuanya dapat dipahami secara langsung oleh setiap orang sebagai manifestasi rasionalitas. Dengan demikian, agar dapat memiliki kemampuan memahami subyektifitas atau motivasi seseorang maka perlu empati dan pengertian mendalam atas orang tersebut sehingga dapat menyimpulkan secara tepat<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup>George Ritzer, *Ibid.*, hal. 38

<sup>9</sup> Hotman Siahian, *Pengantar Ke arah Sejarah dan Teori Sosiologi*, Jakarta: Erlangga, 2001, hal. 199

Menurut Weber, tindakan sosial yang menyebabkan terwujudnya dunia sosial. Sedang kenyataan sosial adalah suatu kondisi berdasarkan pada definisi dan motivasi subyektif individu terkait tindakan-tindakan sosialnya. Manusia memutuskan melakukan suatu tindakan dalam rangka mencapai sesuatu yang dikehendaki. Proses suatu tindakan melalui mekanisme: memilih sasaran, memperhitungkan keadaan, dan kemudian memilih suatu tindakan.

Dari segi waktu, tindakan sosial dapat dibagi ke dalam dimensi: masa lalu, masa kini, dan masa depan. Dilihat dari aspek target atau sasaran, tindakan sosial dapat diarahkan kepada perseorangan atau kelompok. Tindakan yang diarahkan kepada benda mati atau obyek fisik yang tidak berhubungan dengan tindakan orang lain, dikategorikan sebagai bukan tindakan sosial.

Paradigma definisi sosial tidak berangkat dari realitas obyektif tetapi bertolak dari subyektifitas manusia. Dalam mendefinisikan makna dan merancang interaksi sosial, individu adalah subyek yang bebas tetapi bertanggung jawab. Individu dalam bertindak, meskipun mandiri tetapi tetap berada di bawah pengaruh struktur dan pranata sosial. Perspektif ini melihat bahwa substansi realitas sosial adalah tentang pemaknaan secara personal sehingga lebih bersifat subyektif. Dengan demikian, tindakan sosial tidak merujuk kepada struktur sosial yang ada, tetapi sebaliknya, struktur sosial merupakan hasil dari akumulasi definisi sosial (makna tindakan) dari masing-masing individu sebagai anggota masyarakat<sup>10</sup>.

### **C. Filsafat Idealisme: Dasar dari Teori Kognitif Sosial<sup>11</sup>**

Leibniz pada awal abad 18 menggunakan istilah idealisme untuk mendefinisikan pemikiran Plato yang memandang mental dan ideasional sebagai kunci ke arah hakikat realitas. Idealisme berasal dari kata ide yang artinya adalah dunia di dalam jiwa. Idealisme lebih menekankan kepada hal-hal yang bersifat ide daripada hal-hal yang bersifat material atau fisik. Realitas dijelaskan melalui gejala-gejala psikis, roh,

---

<sup>10</sup>I.B. Wirawan, *Teori-Teori Dalam Tiga Paradigma*, Jakarta: Kencana Prenada Media, 2012, hal. 95

<sup>11</sup>Secara skematis, bahasan ini diilustrasikan Prof. Dr. Hj. Nina Winangsih Syam, Dra., MS., dalam buku *Model-Model Komunikasi; Perspektif Pohon Komunikasi*, Cetakan pertama, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2013, h. 56

pikiran, diri, dan bukan berkenaan dengan materi<sup>12</sup>. Idealisme mengajarkan bahwa hakikat dunia fisik yang obyektif hanya dapat dipahami melalui pemikiran dan pemahaman subyektif.

Idea tidak mewujudkan secara lahiriah tetapi berupa konsep yang tergambar dalam kognisi dan secara lebih mendalam berada di jiwa. Alam atau dunia materiil, dalam perspektif idealisme, merupakan replikasi dunia ide. Dunia idea merupakan area metafisis yang melampaui alam nyata. Berguson berpendapat bahwa ide adalah hasil kerja dari ruhani. Sedang ruhani merupakan entitas yang melahirkan intuisi. Kemampuan intuisi salah satunya adalah dapat melihat realitas tidak sekedar berupa fenomena tetapi juga noumena. Intuisi mengandung daya hidup yang kreatif<sup>13</sup>.

Dalam perspektif idealisme dikenal dua macam realitas: (a) yang tampak atau disebut fenomena, yaitu segala sesuatu yang teramati dan konkrit; dan (b) realitas sejati atau noumena, yaitu sesuatu yang ada, substantif dan kekal (ideal) meskipun tidak terindera. Realitas sejati memiliki derajat kemutlakan yang lebih tinggi dibanding realitas yang tampak. Realitas sejati merupakan idea atas hakekat wujud yang sebenarnya.

Aliran idealisme berpendapat bahwa alam pikiran yang bersifat metafisis merupakan hakikat yang absolut dan murni dalam realitas kehidupan<sup>14</sup>. Sedang dalam pengalaman penginderaan dunia yang fana, substansi yang di cerap akan selalu berubah-ubah tergantung dari sudut pandang yang digunakan untuk proses pencerapan. Plato sebagai bapak idealisme juga menyadari tentang kenyataan tersebut. Dia memberi peringatan dan catatan bahwa manusia sangat kuat dipengaruhi oleh indera. Manusia cenderung terikat kepada dunia yang tertangkap indera sehingga kadang sulit untuk masuk ke alam idea.

Filsafat modern yang mengusung idealisme diwakili oleh para filsuf, antara lain: J.G. Fichte, Hegel, Immanuel Kant dan Schelling. Fichte menggunakan istilah idealisme subyektif untuk mewadahi konsep etika yang ideal berdasarkan pada moralitas. Hegel membuat dua kategori idealisme: subyektif dan obyektif, untuk mengilustrasikan proses kerja idealitas yang dialektis –sebagai tesis dan antitesis. Hegel

---

<sup>12</sup>H. Hamersma, *Tokoh-tokoh Filsafat modern*, Jakarta: Gramedia, 1986, hal. 120

<sup>13</sup>Jalaluddin dan Idi Abdullah, *Filsafat Pendidikan*, Bandung: Gaya Media Pratama, 1997, hal. 58

<sup>14</sup>H. Bakry, *Sistematika Filsafat*, Jakarta: Wijaya, 1992, hal. 56



akhirnya menyampaikan *term* idealisme absolut sebagai sintesis idealisme subyektif-obyektif tersebut. Schelling memakai istilah idealisme transendental sebagai pengganti idealisme subyektif-nya Hegel. Kant juga membagi idealisme menjadi dua, seperti Hegel. Menurut Kant, idealisme terdiri dari: idealisme transendental dan idealisme kritis<sup>15</sup>.

#### **D. Teori Belajar: Perilaku Manusia dari Perspektif Kognitif <sup>16</sup>**

Filsafat idealisme secara epistemologis melahirkan paradigma keilmuan yang berperspektif kognitif. Perspektif kognitif menyatakan bahwa perilaku setiap individu didasarkan pada kemampuan kognisi untuk melakukan sesuatu dan merespons lingkungan. Salah satu teori tentang perilaku manusia dari perspektif kognitif adalah Teori Belajar. Teori Belajar menjelaskan bagaimana orang berpikir, mempelajari dan memahami konsep serta menyikapi dan menyelesaikan problema. Konsep utama dalam Teori Belajar perspektif kognitif adalah: pengetahuan dan memori.

##### **1. Jenis Pengetahuan**

Menurut pendekatan kognitif, elemen terpenting dalam proses belajar adalah pengetahuan yang dimiliki oleh individu terhadap situasi lingkungan. Artinya, pengetahuan yang telah dimiliki menjadi faktor determinan terhadap fokus perhatian yang dipilih, persepsi yang muncul, apa yang akan dipelajari, diingat, ataupun yang dilupakan. Pengetahuan bukan hanya hasil dari proses belajar sebelumnya tetapi juga akan membimbing proses belajar berikutnya.

Teori Belajar dari perspektif kognitif melihat pengetahuan terdiri dari tiga jenis, yaitu: pengetahuan deklaratif, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan kondisional. Pengetahuan deklaratif adalah pengetahuan yang bisa disampaikan dalam bentuk kata atau kalimat. Pengetahuan deklaratif juga sering disebut sebagai pengetahuan konseptual. Konten pengetahuan deklaratif sangat beragam, seperti: fakta obyektif, generalisasi atau regulasi. Fakta obyektif, misalnya perputaran Bumi mengelilingi

---

<sup>15</sup>Bernard Delfgaauw, *Sejarah Singkat Filsafat Barat*, Tiara Wacana, Yogyakarta, 1992, h. 59

<sup>16</sup>Bahan disarikan dari W.K. Hoy dan C.G. Miskel, *Educational Administration*, 7th. Edition, New York: McGraw Hill, 2005

Matahari yang menjadi penanda hari terdiri siang dan malam; Konsep generalisasi, seperti semua benda yang di lempar ke atas akan jatuh ke bawah karena pengaruh gaya gravitasi bumi; pengalaman personal, umpamanya persepsi dan sikap terhadap makanan, tempat, atau orang tertentu; tentang regulasi, contohnya operasi matematik tentang penjumlahan untuk bilangan pecahan maka bagian penyebut harus disamakan terlebih dahulu, dan seterusnya.

Pengetahuan Prosedural berkaitan dengan suatu proses atau urutan aktivitas yang harus dikerjakan dalam suatu konsep tertentu. Contoh, proses perhitungan seperti penjumlahan, pengurangan, pembagian atau perkalian –cara kerja selalu mengikuti urutan tertentu. Contoh lain umpamanya mengemudikan mobil: proses membuka pintu, memasukkan kontak, menghidupkan mesin, memasukkan transmisi sampai pengereman kemudian memarkir, dilakukan secara berurutan sesuai prosedur. Pengetahuan prosedural berkaitan dengan “bagaimana”.

Pengetahuan kondisional berbicara tentang ‘kapan’ dan ‘mengapa’ pengetahuan deklaratif dan prosedural dioperasikan atau dimanfaatkan. Ketika menerangkan operasi matematik: perkalian, penjumlahan, pembagian atau pengurangan untuk angka pecahan, hal itu sebagai pengetahuan deklaratif. Sedang ketika mengerjakan perhitungan dengan mengikuti langkah-langkah yang sesuai dengan prosedur operasi matematik, maka yang dikerjakan sesuai dengan pengetahuan prosedural. Seseorang yang hapal *cord* sebuah lagu, dia memiliki pengetahuan deklaratif. Ketika dia dapat memainkan gitar untuk mengiringi lagu tersebut maka yang bersangkutan menguasai pengetahuan prosedural. Pengetahuan prosedural dicirikan dengan kemampuan untuk mengaplikasikan secara prosedural.

Manusia penting untuk menguasai pengetahuan kondisional. Dengan pengetahuan kondisional banyak pekerjaan atau permasalahan kehidupan dapat dilakukan dan diselesaikan dengan lebih mudah. Misalnya, ketika memahami fenomena perubahan sosial, diawali dengan identifikasi bentuk-bentuk perubahan yang terjadi berdasarkan konsep atau teori tertentu (pengetahuan deklaratif) yang kemudian digunakan untuk memahami tahapan proses perubahan secara kronologis (pengetahuan prosedural). Dengan demikian pengetahuan kondisional menjadi hal penting yang harus dimiliki manusia untuk bisa menerapkan konsep (pengetahuan deklaratif) dan prosedur (pengetahuan prosedural) secara tepat. Banyak kejadian dimana manusia memahami

fakta dan memiliki data serta mampu menjalankan prosedur *problemsolving*, tetapi ternyata tidak berhasil menerapkan pada situasi dan kondisi tertentu secara tepat.

## 2. Memori: Bahan Pemrosesan Informasi

Dalam praktek operasionalisasi ke-tiga jenis pengetahuan (deklaratif, prosedural, dan kondisional), diperlukan kemampuan mengingat yang baik. Bagian otak manusia yang bertanggungjawab terhadap kemampuan mengingat adalah memori. Hal inilah yang mendasari konsep utama yang kedua dari teori Belajar dalam perspektif kognitif, yaitu: memori. Model pengolahan informasi merupakan salah satu bagian yang dijelaskan dalam teori Belajar tentang sistem dan proses kerja memori. Memori manusia dianalogikan seperti sistem kerja komputer. Cara kerja komputer mengenal tiga macam sistem penyimpanan ingatan, yaitu: memori sensori, memori kerja, dan memori jangka panjang.

Memori sensori adalah sistem yang bekerja seketika melalui alat indera ketika ada obyek rangsangan. Respon yang dihasilkan merupakan pemaknaan atas stimuli yang datang (sebagai persepsi). Sebagai contoh, stimuli berupa simbol 'i' dipersepsi sebagai angka 1 ketika konteksnya digunakan dalam kelompok: i, ii, iii, iv, dst. Tetapi pada kasus lain akan direspon sebagai huruf vokal ketika berada dalam kelompok: a,u,i,e, dan o<sup>17</sup>.

Memori sensori bekerja untuk semua simbol dan tanda baik itu berupa warna, bentuk, gerakan, suara, aroma, temperatur, dan lain sebagainya. Semua simbol dan tanda tersebut akan dipersepsi secara simultan. Memori sensori sangat dekat dengan konsep perhatian. Tetapi karena keterbatasan kemampuan perhatian maka hanya dapat fokus pada sebagian stimulus saja dan menafikkan stimulus lainnya. Kondisi tersebut memberi penjelasan bahwa cara kerja 'perhatian' sangat selektif. Artinya, ketika perhatian pada hal tertentu sedang intens maka kehadiran stimulus yang lain akan tidak terespon secara memadai<sup>18</sup>.

Faktor penarik perhatian dapat dibedakan dari sumbernya; eksternal dan internal. Penarik perhatian secara eksternal dapat diperoleh dari: gerakan, intensitas

---

<sup>17</sup>Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001, hal. 65

<sup>18</sup>Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, Cetakan ke-25, Bandung: Remaja Rosdakarya, hal. 52

rangsangan, kebaruan, dan perulangan<sup>19</sup>. Manusia pada umumnya secara visual tertarik pada obyek yang bergerak, seperti huruf yang bergerak dalam papan display. Manusia juga akan mudah memperhatikan sesuatu yang menonjol atau berbeda dengan yang lain, misal kepala gundul akan menarik perhatian ketika berada di lingkungan rambut panjang. Hal-hal baru cenderung lebih diperhatikan daripada sesuatu yang lama. Pesan yang disampaikan berulang-ulang dengan disertai variasi akan semakin diperhatikan dibanding pesan yang monoton.

Faktor internal penarik perhatian antara lain adalah faktor Biologis dan Sosiopsikologis<sup>20</sup>. Faktor biologis berkaitan dengan kondisi tubuh. Pada saat lapar, perhatian akan lebih fokus pada makanan. Pada waktu kenyang, manusia cenderung lebih memperhatikan sesuatu yang bersifat tantangan atau kesenangan. Faktor sosiopsikologis berkaitan dengan motif sosiogenis, sikap, kebiasaan, dan kemauan. Faktor sosiopsikologis yang menyebabkan orang per orang akan memperhatikan hal yang berbeda atas suatu fenomena yang sama. Sebagai contoh, anak kecil akan memperhatikan permen, ibu-ibu akan melihat beras, bapak-bapak fokus ke rokok, dan seterusnya.

Stimulus ketika dipersepsi kemudian diubah ke dalam suatu pola audio atau visual oleh memori kerja. Memori kerja merupakan tempat dimana informasi baru masuk kemudian digabungkan dengan berbagai pengetahuan (baca: referensi) yang di *recall* dari memori jangka panjang.

Kapasitas memori kerja sangat terbatas. Berdasarkan berbagai eksperimen yang pernah dilakukan, kapasitas penyimpanan memori kerja berkisar antara lima sampai sembilan item baru dalam satu kesatuan waktu yang bersamaan. Untuk menyiasati keterbatasan kapasitas memori kerja maka harus senantiasa diaktifkan. Ketika memori kerja tidak aktif maka informasi yang sudah masuk akan mengalami pemudaran sehingga pada titik tertentu menjadi hilang.

Informasi mampu masuk ke dalam memori kerja dengan cepat namun untuk dapat disimpan dalam memori jangka panjang memerlukan proses tertentu. Di dalam memori

---

<sup>19</sup>Jalaluddin Rakhmat, *Ibid.*, hal. 52

<sup>20</sup>Jalaluddin Rakhmat, *Ibid.*, hal. 54

jangka panjang semua informasi tersimpan dan terhubung secara holistik dalam berbagai bentuk pola dan skema. Semua informasi tersebut membentuk suatu pola struktur data. Berangkat dari struktur data tersebut manusia mampu mengelola dan mengolah informasi yang kompleks dan sangat besar sehingga dapat memahami informasi baru serta membuat konklusi.

Kapasitas memori jangka panjang sangat besar, bahkan dapat dikatakan hampir tak terbatas. Berbeda dengan kondisi memori jangka pendek. Manakala suatu informasi sudah tersimpan secara permanen dalam memori jangka panjang, maka akan tetap berada disana dalam waktu yang tak terbatas. Proses kerja memori jangka panjang secara global dapat dilukiskan melewati tiga proses, yaitu: perekaman (*encoding*), penyimpanan (*memorizing*), dan pemanggilan (*recalling*)<sup>21</sup>.

Terdapat tiga jenis memori jangka panjang, yaitu: episodik, prosedural, dan semantik. Episodik adalah jenis memori yang berhubungan dengan informasi pada waktu dan tempat tertentu, khususnya ingatan yang bersifat pribadi. Memori jenis ini bersifat teratur, contohnya kita bisa menceritakan detail percakapan, atau jalannya cerita dari satu film.

Memori yang berhubungan dengan bagaimana urutan melakukan sesuatu disebut memori prosedural. Pada waktu mempelajari cara mengendarai sepeda, pengetahuan tersebut dapat terus diingat dalam waktu yang lama. Biasanya makin sering satu prosedur dijalankan maka semakin terampil, lancar dan spontan reaksi yang dilakukan. Memori semantik adalah memori untuk proses pemahaman. Hal-hal yang berkaitan dengan pemahaman antara lain: konsep, prinsip, dan hubungan. Terdapat dua unsur yang mendukung proses kerja memori semantik: imajinasi dan skema. Imajinasi merupakan bentuk representasi yang didasarkan pada persepsi visual atas struktur informasi. Ketika mengkonstruksi imajinasi tertentu, kita sebenarnya sedang mengingat kembali sekaligus mengkreasi karakteristik fisik dan struktur tertentu yang bersumber dari timbunan informasi yang berada dalam memori jangka panjang.

Proses *recalling* (memanggil) dan menambah informasi pada memori jangka panjang, pada umumnya melalui aktivitas elaborasi, organisasi, dan penggunaan konteks.

---

<sup>21</sup>Jalaluddin Rakhmat, *Ibid.*, hal. 63

Elaborasi adalah memberikan makna terhadap informasi baru dengan cara menghubungkan dengan pengetahuan yang sudah ada. Dengan kata lain, informasi baru direlasikan dan di dialogkan dengan pengetahuan yang sudah ada untuk mendapatkan makna, peran dan fungsi terhadap informasi baru tersebut. Informasi yang mengalami elaborasi biasanya lebih mudah dalam proses pemanggilan. Hal tersebut bisa terjadi karena pada dasarnya elaborasi adalah bentuk pengaktifan memori kerja sehingga informasi tersebut terus aktif dan eksis dimana kemudian pada kondisi tertentu bisa masuk dan disimpan pada memori jangka panjang. Elaborasi juga membangun hubungan tambahan pada pengetahuan yang sudah dipunyai. Makin banyak informasi dihubungkan dengan hal lainnya, makin banyak peta jalan tersedia untuk diikuti dalam mencari sumber pengetahuan aslinya. Makin sering seorang individu mengelaborasi ide baru, maka menyebabkan makin baik pemahamannya tentang pengetahuan tersebut.

#### **E. Teori Kognisi Sosial Albert Bandura**

Albert Bandura adalah psikolog Universitas Stanford Amerika Serikat yang lahir pada tahun 1925 di provinsi Alberta, Kanada. Bandura dianggap sebagai behavioris yang moderat. Bandura memandang tingkah laku manusia bukan semata-mata refleksi otomatis atas stimulus (S-R bond), melainkan juga akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif manusia itu sendiri.

Menurut aliran behaviorisme, setiap manusia lahir tanpa warisan / pembawaan apa-apa dari orangtuanya. Belajar adalah kegiatan refleks-refleks jasmani terhadap stimulus yang ada (S-R *theory*) serta tidak ada hubungannya dengan bakat dan kecerdasan atau warisan / pembawaan. Sedangkan aliran kognitif menganggap setiap manusia lahir dengan bakat dan kemampuan mentalnya sendiri. Faktor bawaan ini memungkinkan manusia untuk menentukan respons atau tidak terhadap stimulus, sehingga belajar tidak bersifat otomatis seperti robot.

Teori kognisi sosial menyatakan bahwa proses perkembangan sosial dan moral manusia berkaitan erat dengan *conditioning* (pembiasaan) dan *imitation* (peniruan). *Conditioning* adalah proses pembiasaan yang melibatkan *reward* (ganjaran) dan *punishment* (hukuman) untuk memutuskan perilaku sosial mana yang akan diperbuat. Sedang *imitation* merupakan proses peniruan.



Teori kognisi sosial menguraikan tentang pemikiran dan tindakan manusia merupakan proses yang berkelindan dan saling mempengaruhi. Proses interaktif yang saling mempengaruhi tersebut disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, simbolisasi (baca: bahasa) merupakan suatu sistem yang memberi pedoman untuk memahami makna secara bersama. Kedua, pengaturan diri, yaitu kemampuan untuk memotivasi diri dan evaluasi. Ketiga, koreksi diri, ialah kemampuan untuk melakukan tindakan reflektif. Ke-empat, kemampuan belajar, merupakan kemampuan untuk mempelajari berbagai hal dari sumber lain tanpa harus memiliki pengalaman langsung.

Proses belajar menurut Bandura juga disebut sebagai proses imitasi. Bandura menjelaskan bahwa proses imitasi dilakukan dengan melalui dua cara, yaitu Identifikasi dan Peniruan. Identifikasi dan peniruan biasanya dilakukan melalui tiga hal: pengamatan, efek larangan, dan efek suruhan. Manusia mengamati perilaku tertentu atau mendapatkan perlakuan dari orang lain sehingga mereka dapat menirukan perilaku tersebut. Proses tersebut oleh Bandura dinamakan sebagai proses modeling. Proses peniruan atau modeling dilakukan melalui empat proses, yakni: Perhatian, Ingatan, Reproduksi Tindakan, dan Motivasi. Model atau tokoh yang dijadikan sumber peniruan menjadi faktor sentral. Semakin kredibel seorang model maka semakin kuat proses modeling dan semakin tinggi kualitas imitasi yang dihasilkan.

Tahap perhatian berlaku ketika seseorang memilih perilaku tertentu dari orang lain yang mendorong keinginan untuk dapat melakukan hal yang sama. Berikutnya pada tahap ingatan merupakan upaya memasukkan hasil pengamatan ke dalam memori. Ingatan tersebut yang berupa informasi berbentuk simbol-simbol (representasi simbolik) disimpan dan akan digunakan pada waktu yang akan datang. Tahap reproduksi tindakan adalah tindakan melakukan peniruan sesuai dengan apa yang telah diamati dan diingat. Reproduksi tindakan merupakan penerjemahan kode-kode kognitif (representasi simbolik) menjadi tindakan atau perilaku. Semua perilaku peniruan tersebut selalu didorong oleh motivasi.

Efek larangan terjadi jika tindakan atau perilaku yang diamati menghalangi atau mencegah pengamat untuk menirunya. Misal, seorang pria tidak jadi membeli mawar untuk menyatakan cinta ketika melihat ada gadis yang membuang buket mawar ke dalam selokan. Sedangkan efek suruhan merupakan suatu kondisi yang memberikan kekuatan atau dorongan untuk melakukan suatu tindakan yang sebelumnya dihindari

atau tidak ingin dilakukan. Contoh efek suruhan, seseorang mendapatkan penghormatan, penerimaan atau respek dari lingkungan baru nya karena melakukan sesuatu, meskipun hal tersebut tidak biasa dia lakukan. Misalnya, seseorang tidak biasa shalat Subuh berjamaah. Dia pindah ke tempat tinggal baru dimana masyarakat di lingkungan tersebut rajin berjamaah Subuh. Ketika dia berusaha ikut berjamaah Subuh, masyarakat di lingkungan tersebut kemudian bersikap semakin baik dan penuh kekeluargaan. Akhirnya jamaah shalat Subuh bagi dia bukan lagi suatu keterpaksaan tetapi berubah menjadi kebiasaan.

## **F. Gadget dan Masyarakat**

Teknologi komunikasi berkembang semakin pesat dengan munculnya inovasi perangkat baru yang memberi kemudahan, kenyamanan, dan kecepatan interaksi serta membantu efektifitas dan efisiensi pekerjaan. Media komunikasi yang semula independen, seperti: radio, televisi, tape recorder, surat kabar, dan sejenisnya, sekarang sudah mampu disatukan dalam satu perangkat media –konvergensi media. Teknologi mikrochip dan internet mendorong munculnya perangkat komunikasi canggih dan praktis serta populer yang disebut gadget.

Beberapa perangkat yang masuk pada kategori gadget diantaranya: Laptop, Netbook, E-Reader, Xboox, Smartphone, Tablet, dan lain-lain. Gadget yang sedang populer era sekarang adalah telepon seluler pintar atau yang sering disebut sebagai *smartphone*. Gadget ini memiliki kegunaan yang lebih variatif, selain fungsi utamanya sebagai alat komunikasi juga bisa digunakan untuk berselancar di website, membuka dokumen, bermain game, menonton video, berkirim dokumen, dan banyak lagi kegunaan lainnya<sup>22</sup>.

### **1. Sejarah Gadget**

Pengertian gadget dapat ditelusur ke abad 19 dimana asal-usul istilah gadget pertama kali muncul. Kamus Oxford menerangkan, pada era 1850-an gadget adalah sebutan bagi suatu item teknis yang tidak diketahui nama sebenarnya. Seperti dalam buku Robert Brown, *Spun yarn and Spindrift* (1886), menggambarkan seorang pelaut yang

---

<sup>22</sup>[www.mandalamaya.com](http://www.mandalamaya.com) › Kamus Populer, diakses Jum'at (20/5/2015) pukul 06.10

pulang dengan membawa alat penemuan baru, *clipper* teh Cina, yang disebut dengan nama gadget.

Salah satu versi menyatakan, secara etimologis kata gadget merupakan turunan dari bahasa Perancis: *gchette* yaitu alat pemicu yang digunakan di berbagai mekanisme alat tembak, atau *gage* yang berarti alat kecil atau aksesoris.

Penggunaan istilah gadget dalam dunia militer mempunyai arti lebih luas lagi. Dalam buku *Above the Battle*, dari memoar seorang pilot di *British Royal Flying Corps* terdapat kutipan: "perasaan bosan kami kadang-kadang hilang dengan gadget baru". Gadget adalah istilah *slank* dari perusahaan tersebut untuk penemuan baru yang punya karakter: baik, menghibur, dan luar biasa<sup>23</sup>.

Pada pertengahan abad 20, istilah gadget sebagai konotasi dari alat yang bersifat *compactness and mobility*. Dalam sebuah esai tahun 1965: *The Great Gizmo*, kritikus arsitektur dan desain Reyner Banham mendefinisikan pengertian gadget sebagai berikut:

“Produk AS, mungkin, yang paling berkarakteristik adalah unit berukuran kecil dengan kinerja tinggi (dalam kaitannya dengan ukuran dan biaya) yang berfungsi untuk mengubah keadaan yang sebelumnya tidak bisa dibedakan menjadi kondisi yang lebih dekat dengan keinginan manusia. Minimum keterampilan diperlukan dalam instalasi dan penggunaannya. Dan barang tersebut tidak bergantung pada infrastruktur fisik atau sosial di luar dirinya. Dan barang tersebut dapat dipesan dari katalog dan dikirimkan ke pengguna. Menjadi pelayan atas kebutuhan manusia, perangkat clip-on, gadget portabel, telah mewarnai pemikiran Amerika dan tindakan yang jauh lebih dalam”.<sup>24</sup>

## 2. Aplikasi Gadget

Dalam industri *software*, gadget mengacu pada program komputer yang menyediakan layanan aplikasi independen. Terdapat beberapa implementasi gadget berdasarkan teknik pengembangannya, seperti: JavaScript, Form Input, berbagai aplikasi gambar, seperti: Google Desktop, Google Gadgets, Microsoft Gadgets, dan Dashboard software Apple Widgets.

---

<sup>23</sup>Vivian Drake, *Above the Battle*, New York dan London:D. Appleton & Co, 1918

<sup>24</sup> Reiner Banham, *The Great Gizmo*, London: Academy Edition, 7/8 Holland Street, 1981

Awal penerapan teknologi gadget dalam konteks *software engineering* dilakukan pada tahun 1985 oleh perusahaan AmigaOS, sistem operasi komputer dari Amiga, dengan label GUI (*Graphical User Interface*). Jadi secara sederhana, pengertian gadget adalah perangkat teknologi atau alat yang memiliki fungsi tertentu, canggih, simpel, dan sebagai hal baru yang dirancang secara cerdas melebihi obyek teknologi normal pada saat penciptaannya. Gadget kadang juga disebut sebagai *gizmos*<sup>25</sup>.

### 3. Contoh-contoh Gadget

Konsol Game, perangkat yang digunakan untuk memainkan game dengan menghadirkan tampilan grafis beresolusi tinggi. Alat ini menjadi populer setelah munculnya beberapa produk keluaran beberapa vendor terkemuka seperti: Nitendo, Xbox dari Microsoft, atau PlayStation dari Sony.

E-Reader, adalah gadget yang digunakan untuk membaca. E-book –sering disebut sebagai majalah elektronik atau buku elektronik. E-Reader mudah dibawa karena bersifat portable dan berukuran kecil sehingga dapat membaca E-book di mana saja.

MP3 Player, adalah alat pemutar audio sekaligus sebagai tempat menyimpan file. MP3 player merupakan gadget yang sangat praktis karena ukurannya yang kecil, ringan, serta kompatibel dengan berbagai perangkat media lainnya.

Smartphone, merupakan gadget yang memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, tetapi memiliki kelebihan dapat berfungsi sebagai PDA (Personal Digital Assistant) yang kemampuannya menyerupai laptop atau komputer.

Komputer tablet atau komputer portable, gadget yang memiliki kegunaan yang hampir sama dengan smartphone. Komputer tablet berfungsi seperti komputer namun memiliki kelebihan: ukuran lebih tipis, tanpa keyboard (menggunakan layar sentuh), bisa digunakan untuk alat komunikasi, serta lebih simpel dan ringan sehingga mudah dibawa kemana-mana.

## G. Perilaku dan Pola Hidup Remaja

### 1. Pengertian Perilaku Manusia

---

<sup>25</sup><http://www.plimbi.com/article/7000/tahukah-anda-apa-itu-pengertian-gadget>, Jum'at (20/5/2016) pukul 06.25

Perspektif kognisi sosial menyatakan bahwa individu mempunyai kemampuan proaktif dan mengatur diri sendiri alih-alih berperilaku reaktif dan dibawah kontrol biologis atau lingkungan. Di samping itu, individu juga memiliki kepercayaan diri (self belief) sehingga memungkinkan untuk mampu mengendalikan pikiran, perasaan, dan tindakan. Berangkat dari hal-hal tersebut, Bandura sampai pada kesimpulan bahwa persepsi individu dibangun berdasarkan kemampuan mengembangkan potensi kognitifnya dan kontrol atas lingkungan<sup>26</sup>.

Bandura menjelaskan bahwa persepsi dibangun berdasarkan determinasi resiprokal (*reciprocal determinism*) yang terdiri dari: (a) faktor personal, antara lain: kognitif, afektif, dan kondisi biologis; (b) perilaku; dan (c) kondisi lingkungan. Tiga faktor di atas selalu berkelindan dalam proses triadik resiprokal (*triadic reciprocity*).

Teori kognitif sosial berangkat dari asumsi konsep *human agency*. Konsep ini menyatakan bahwa individu merupakan agen yang proaktif berpartisipasi dalam lingkungannya dan mampu mendorong terjadinya suatu tindakan. Esensi pengertian dari *agency* adalah individu memiliki *self belief* yang mampu mengontrol pikiran, perasaan dan tindakan diri sendiri sekaligus dapat meraba perasaan, pikiran, dan kepercayaan orang lain sehingga dapat mengarahkan bagaimana berperilaku dan bertindak<sup>27</sup>.

Human agency merupakan kemampuan potensial seseorang dalam mengarahkan tindakannya. Terdapat tiga macam *human agency*, yaitu: (1) autonomous agency, kondisi dimana seseorang mandiri atas tindakannya; (2) mechanical agency, yaitu seseorang yang bertindak atas pengaruh lingkungan; dan (3) emergent interactive agency, perpaduan antara kedua *agency* di atas dan inilah yang menjadi dasar dari konsep teori kognisi sosial.

*Emergent-interactive-agency* bekerja menggunakan prinsip resiprokal tiga arah (*triadic-reciprocity*). Maksud dari resiprokal tiga arah adalah relasi antar tiga faktor

---

<sup>26</sup>Pajares, Frank dan Dale H. Schunk, 2001, *Self-Beliefs and School Success: Self-efficacy, Self-Concept, and School Achievement* dalam *Perception*, R. Riding dan S. Rayner (editor), London: Ablex Publishing, h. 239

<sup>27</sup>Albert Bandura, 1986, *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, h. 25

yang saling berhubungan timbal-balik. Ketiga faktor tersebut yaitu: perilaku (*behavior*), kognisi personal, dan lingkungan (*environment*) yang masing-masing bekerja mandiri tetapi juga menjadi determinasi atas faktor lainnya.

Teori kognitif sosial menyatakan bahwa perilaku manusia merupakan hasil interaksi timbal balik antara faktor-faktor personal dengan faktor-faktor eksternal. Kebebasan individu sebatas ketika mereka mampu menggunakan pengaruh terhadap dirinya sendiri (*self influence*) untuk menentukan tindakan yang dipilih bagi diri sendiri.

Perilaku manusia dibagi dalam dua bentuk: perilaku karena kepentingan atau untuk mencapai sasaran dan perilaku sebagai respon terhadap lingkungan. Perilaku karena kepentingan atau guna mencapai sasaran terbentuk oleh gerak dari dalam dan berjalan secara sadar. Penggerak dari dalam adalah sistem nilai yang diadopsi atau yang sudah terinternalisasi, melembaga dan hidup dalam diri orang tersebut. Perilaku tersebut merupakan aktualisasi, sosialisasi, dan internalisasi keyakinan, pendirian, atau sikap. Sedangkan perilaku sebagai respon terhadap lingkungan merupakan tanggapan terhadap situasi dan kondisi lingkungan, seperti: pujian, hadiah atau teguran. Juga dapat berwujud tantangan berdasarkan *challenge response* yang berupa tanggung jawab, persaingan, perlombaan, kemenangan, kejuaraan, kehormatan, dan sebagainya<sup>28</sup>.

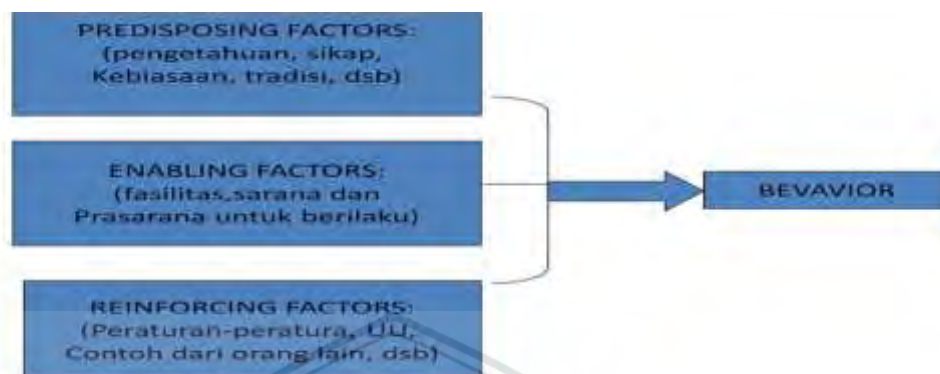
Perilaku manusia, sekali lagi ditegaskan bahwa tidak independen tetapi dipengaruhi atau ditentukan oleh berbagai faktor dan variabel. Penjelasan Skinner tentang faktor-faktor determinasi perilaku dapat dilihat dalam gambar berikut:



<sup>28</sup>Taliziduhu Ndraha, *Budaya Organisasi*, Jakarta : Rineka Cipta, 1997, hal.39



Konsep Skinner diperkuat oleh Green (1990) yang menjelaskan faktor-faktor pendorong perilaku dalam bahasa yang berbeda tetapi substansinya sama. Penjelasan Green dapat diamati dalam skema berikut ini.



## 2. Pengertian Remaja

Istilah remaja mengandung dua konsep utama: pubertas dan adolesen. Konsep pubertas mengarah kepada fisik remaja yang mengalami perubahan. Pubertas berasal dari kata puberty dari kata dasar pubes yang artinya “yang ditumbuhi bulu”. Masa pubertas adalah periode terjadinya perubahan-perubahan jasmani seperti tumbuh bulu di area tertentu, tambah tinggi dan berat badan, kematangan organ-organ seks, dan sebagainya. Sedangkan konsep adolesen lebih menjurus kepada kedewasaan kepribadian baik fisik maupun mental<sup>29</sup>. Disamping itu dua konsep di atas, remaja juga biasa disebut sebagai *youth*<sup>30</sup>.

Dari sisi terminologis, pengertian remaja sangat beragam, disebabkan adanya sudut pandang yang berbeda oleh para ahli. Ada yang berangkat dari aspek perubahan jasmani antara lain tanda-tanda fisik yang menunjukkan kematangan seksual. Ahli lain melihatnya dari sisi gejala sosiologis, yakni ketika anak sudah mulai mampu mandiri. Sedang ahli psikologi mengukurnya dari perkembangan psikis<sup>31</sup>.

Menurut Zakiah Darajat remaja adalah umur yang menjembatani antara umur anak-anak dan umur dewasa. Pada usia ini terjadi perubahan-perubahan cepat pada jasmani, emosi, sosial, akhlak dan kecerdasan<sup>32</sup>. Sedangkan menurut Y. Singgih D. Gunarso,

<sup>29</sup>A. A. Moh. Surya, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: IKIP Press, 1990, hal. 89

<sup>30</sup>Y. Singgih D. Gunarso, *Psikologi Remaja*, Jakarta: BPK Gunung Mulia, 1989, hal. 4

<sup>31</sup>Y. Singgih D. Gunarso, *Ibid.*, hal. 7

<sup>32</sup>Zakiah Daradjat, *Kepribadian Guru*, Jakarta: PT. Bulan Bintang, 1982, hal. 28

masa remaja adalah permulaan ditandainya perubahan-perubahan fisik dan proses perkembangan psikis yang mendahului kematangan seksual. Setelah periode tersebut, kemudian terjadi perubahan-perubahan kepribadian yang semakin matang dalam rangka adaptasi dan adopsi penyesuaian diri dalam masyarakat<sup>33</sup>. Deswita mengelompokkan remaja berdasarkan usia, yaitu antara 12 sampai 21 tahun yang terbagi dalam tiga kategori: remaja awal (12-15 tahun), remaja pertengahan (15-18 tahun), dan remaja akhir (18-21 tahun)<sup>34</sup>.

Sedangkan definisi remaja menurut WHO yaitu: individu berkembang dari saat pertama kali menunjukkan tanda seksual sekundernya sampai mencapai kematangan seksual serta mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari anak-anak menjadi dewasa, disamping mengalami peralihan dari ketergantungan sosial ekonomi kepada keadaan yang lebih mandiri. Dari sisi usia, WHO menetapkan batasan konkrit berkisar antara 10-20 tahun yang terbagi dalam dua kategori: remaja awal 10-14 tahun dan remaja akhir 15-20 tahun.

#### **H. Studi Kasus: Penelitian *On Going Process***

Menurut Bogdan dan Biklen studi kasus merupakan pengujian secara rinci terhadap satu latar atau satu orang subyek atau satu tempat penyimpanan dokumen atau satu peristiwa tertentu<sup>35</sup>. Surakhmad memberi batasan bahwa studi kasus sebagai suatu pendekatan dengan memusatkan perhatian pada suatu kasus secara intensif dan rinci<sup>36</sup>. Sementara Robert K. Yin menerangkan bahwa penelitian studi kasus fokus kepada obyek yang sempit dan memberikan batasan yang lebih bersifat teknis dengan penekanan pada ciri-cirinya<sup>37</sup>.

Berdasarkan batasan tersebut dapat dipahami bahwa pengertian studi kasus meliputi: (1) sasaran penelitiannya dapat berupa manusia, peristiwa, latar, dan dokumen; (2) sasaran-sasaran tersebut ditelaah secara mendalam sebagai suatu totalitas sesuai

---

<sup>33</sup>Y. Singgih D. Gunarso, *Ibid.*, hal. 8

<sup>34</sup>Deswita, *Psikologi Perkembangan*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2006, hal. 192

<sup>35</sup>R.C. Bogdan dan S.K. Biklen, *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*, Boston: Allyn and Bacon, Inc., 1982

<sup>36</sup>Winarno Surakhmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar*, Bandung: Teknik Tarsito, 1982

<sup>37</sup>Robert K. Yin, *Studi Kasus: Desain dan Metode*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006

dengan latar atau konteksnya masing-masing dengan maksud untuk memahami berbagai kaitan antara berbagai variabel yang ada.

Studi Kasus merupakan strategi penelitian yang lebih cocok apabila tujuan penelitian ingin mengetahui tentang *how* atau *why*, sedangkan peneliti hanya memiliki sedikit peluang untuk mengontrol peristiwa-peristiwa yang akan diselidiki, dan bilamana fokus penelitiannya terletak pada fenomena kontemporer di dalam kehidupan nyata.

### 1. Teknik Penelitian Studi Kasus

Penelitian studi kasus dapat dilakukan dengan menggunakan teknik: (a) Kesejarahan (historiografi), yaitu melakukan penelitian dengan cara menelusuri perkembangan suatu peristiwa atau entitas tertentu secara kronologis dalam kurun waktu tertentu; (b).Observasi, penelitian dimana pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan baik secara berjarak maupun terlibat langsung (*participant observation*) terhadap peristiwa atau entitas tertentu; (c).Sejarah hidup, penelitian dilakukan dengan cara interview kepada sumber data (subyek penelitian atau informan) untuk mendapatkan data dari pelaku sejarah. Wawancara biasanya diarahkan untuk mengungkap konsep tentang ideologi, pandangan hidup, perjuangan, pengalaman formative years (baca: anak-anak sampai remaja) sampai sekarang, sekolah, persahabatan, dan topik-topik tertentu, disesuaikan dengan tujuan penelitian; (d).Kemasyarakatan, merupakan studi tentang masyarakat (*community study*) yang dipusatkan pada suatu lingkungan atau komunitas; (e) Analisis situasi, yaitu menganalisis peristiwa atau kejadian tertentu. Sebagai contoh, situasi terjadinya *turn out* karyawan yang tinggi pada perusahaan tertentu, dipelajari dari perspektif para pihak yang terkait, mulai dari karyawan yang keluar, koleganya, keluarganya, manajer, dan juga *key person* lainnya; (f) Mikroethnografi, penelitian yang dilakukan pada unit organisasi/kelompok yang sangat kecil, misalnya suatu bagian di unit kerja tertentu atau suatu kegiatan yang sangat spesifik pada masyarakat yang sedang melaksanakan kegiatan gotong royong.

### 2. Langkah-Langkah Penelitian Studi Kasus

Dalam penelitian studi kasus, pemilihan kasus dilakukan secara bertujuan (*purposive*). Kasus dapat berupa obyek orang, lingkungan, program, proses, masyarakat atau unit

sosial. Ukuran dan kompleksitas obyek harus masuk akal, sehingga dapat diselesaikan dalam batas waktu dan dengan sumber daya yang tersedia.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan analisis dokumentasi. Instrumen penelitian biasanya si peneliti itu sendiri.

Analisis data dilakukan secara berurutan, mulai dari melakukan agregasi (proses abstraksi data dari hal-hal khusus kemudian digeneralisasi), mengorganisasi, kemudian mengklasifikasi data menjadi unit-unit yang dapat dikelola. Teknik pengorganisasian data dapat melalui beberapa macam pilihan: secara kategoris, tipologis atau kronologis. Proses analisis data dilakukan mulai peneliti berada di lapangan, pada waktu pengumpulan data dan setelah data terkumpul atau pada saat selesai dari lapangan.

Kegiatan *refinement* atau perbaikan (baca: editing) merupakan aktivitas penyempurnaan atau penguatan (*reinforcement*) data baru terhadap kategori yang telah ditemukan. Pengumpulan data baru mengharuskan peneliti untuk kembali ke lapangan dan ada kemungkinan harus membuat kategori baru. Data baru tidak bisa dikelompokkan ke dalam kategori yang sudah ada.

Penulisan laporan ditulis secara komunikatif, mudah dibaca, dan mendeskripsikan suatu gejala atau kesatuan sosial secara jelas. Hal tersebut dimaksud untuk memudahkan pembaca dalam memahami seluruh informasi penting. Laporan diharapkan dapat membawa pembaca ke dalam situasi kasus dimana penelitian dilakukan.

### 3. Ciri-ciri Penelitian Studi Kasus Yang Baik

Penelitian studi kasus akan sangat tepat apabila memenuhi hal-hal yang relevan, seperti: (a) menyangkut fenomena yang luar biasa dan mempunyai kaitan dengan kepentingan umum dengan jangkauan yang luas; (b) kasus dapat ditentukan batasannya secara jelas; (c) dilakukan penggalian data secara mendalam dan luas serta mampu diselesaikan oleh peneliti dengan baik dan tepat meskipun menghadapi berbagai keterbatasan; (d) peneliti mampu mengantisipasi dan memberikan berbagai alternatif jawaban dari sudut pandang atau perspektif yang berbeda; (e) mampu menunjukkan bukti-bukti yang kuat dan yang paling penting saja, baik yang mendukung pandangan peneliti maupun yang berbeda; (f) bukti-bukti dihadirkan

berdasarkan pada prinsip selektifitas; serta (g) hasil penelitian ditulis dengan gaya yang menarik sehingga mampu ‘berkomunikasi’ dengan pembaca.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Paradigma Penelitian**

Metode penelitian berangkat dari metodologi penelitian. Metode penelitian adalah prinsip, prosedur, dan proses yang digunakan untuk mendekati problem dalam rangka mencari jawaban. Metodologi penelitian berangkat dari dasar teoritis, yaitu kerangka penjelasan atau interpretasi yang memungkinkan peneliti memahami data dan menghubungkannya dengan peristiwa dan situasi lain<sup>38</sup>.

Berangkat dari uraian di atas, metode penelitian akan selalu tergantung kepada metodologi (baca: paradigma) penelitian yang digunakan. Paradigma penelitian menuntun serta memberi batasan, bagaimana suatu penelitian dilakukan. Dewasa ini, secara filosofis-epistemologis-historis, terdapat tiga jenis (baca: pendekatan) penelitian yang dominan<sup>39</sup>, yaitu:

- Penelitian kuantitatif yang berangkat dari perspektif klasik atau paradigma tradisional, positivistik, eksperimental, atau empirikal. Perspektif klasik berasal dari tradisi empirikal –untuk menguji teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel— yang dikembangkan oleh pemikir-pemikir seperti: August Comte, John Stuart Mill, Emile Durkheim, Isaac Newton, dan John Locke.
- Penelitian kualitatif, yaitu metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna – juga disebut pendekatan konstruktivisme, naturalistik (Lincoln & Guba, 1985), pendekatan interpretatif (J. Smith, 1983), atau pendekatan postpositivisme/postmodern (Quant, 1992). Paradigma kualitatif merupakan ‘counter movement’ terhadap paradigma kuantitatif pada akhir abad 19 melalui beberapa teoritis seperti Mark Weber dan Immanuel Kant.

---

<sup>38</sup> Deddy Mulyana, *Metode Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*, Cetakan-7. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2010, hal. 145

<sup>39</sup> John W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, Edisi ke-3, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013, hal. 4-5

- Penelitian metode campuran, pendekatan penelitian yang mengkombinasikan atau menggabungkan paradigma kuantitatif dan kualitatif.

Kedua paradigma (kuantitatif dan kualitatif) secara filosofis memiliki asumsi-asumsi yang berbeda, baik dilihat dari aspek ontologi, epistemologi, aksiologi, retorika, maupun metodologi<sup>40</sup>. Secara epistemologis, penelitian kualitatif adalah turunan dari rasionalisme. Metode kualitatif menekankan pada subjektivisme. Dalam sosiologi, Webber dengan konsep *verstehen*, dianggap sebagai peletak dasar metode kualitatif ini<sup>41</sup>.

Pendekatan kualitatif memiliki beberapa varian berdasarkan landasan teoritik yang mendasari, yaitu: penelitian naratif, fenomenologi, grounded theory, etnografi, dan studi kasus. Ke lima varian ini memiliki kesamaan dasar yaitu memberikan tekanan pada pengalaman individu atau subyek dalam menjalani dunia keseharian mereka<sup>42</sup>.

## **B. Pendekatan Dan Jenis Penelitian**

Penelitian tesis ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan memilih jenis penelitian studi kasus. Metode penelitian studi kasus sangat baik apabila diterapkan terhadap peristiwa atau gejala yang sedang berlangsung, bukan gejala atau peristiwa yang sudah selesai (*ex post facto*). Penelitian studi kasus memusatkan telaahnya secara intensif pada fenomena tertentu dan mempelajarinya dengan mendalam. Studi kasus adalah jenis penelitian untuk mendeskripsikan fenomena sosial melalui analisis kasus individual secara lengkap dan teliti serta memberikan suatu analisis yang intensif.

Penelitian studi kasus kurang sempurna kalau hanya melihat pada satu aspek atau hanya parsial karena tentu tidak dapat memperoleh gambaran secara komprehensif tentang kasus yang diteliti. Di samping itu, penelitian studi kasus juga akan terlalu artifisial manakala proses kerjanya hanya melihat hal-hal yang bersifat umum. Studi kasus harus dilakukan secara intensif dan mendalam. Penelitian studi kasus juga mensyaratkan proses penelitian pada situasi yang riil atau kehidupan yang sebenarnya.

---

<sup>40</sup> John W. Creswell, *Ibid.*, hal. 5 dan Deddy Mulyana, *op. Cit.*, hal. 147-148

<sup>41</sup> George Ritzer dan Douglas J. Goodman, *Teori Sosiologi Modern*, Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008

<sup>42</sup> John W. Creswell, *Ibid.*, hal. 18-21

Penciri utama penelitian studi kasus adalah pada kedalaman analisis atas kasus yang diamati<sup>43</sup>.

### **C. Lokasi Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di Rumah Jalan MT. Haryono Gang 2 Nomer 496 RT 02 RW 01 Kelurahan Dinoyo, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang. Pemilihan penelitian di tempat tersebut dilandasi pertimbangan antara lain: (1) lokasi terletak di wilayah sub-urban dimana kondisi lingkungan mengalami perkembangan dari situasi rural ke suasana urban; (3) terdapat remaja dengan latar belakang pendidikan tinggi (mahasiswa dari beberapa perguruan tinggi).

### **D. Sumber Data Penelitian**

Penelitian kualitatif pada prinsipnya memiliki sumber data yang beragam (*multiple sources of data*); bisa berupa dokumentasi, observasi, atau melalui wawancara<sup>44</sup>. Data pada penelitian studi kasus dapat diperoleh dari berbagai sumber data yang relevan<sup>45</sup>. Data dalam penelitian studi kasus dapat diperoleh dari berbagai sumber. Semua pihak yang mengetahui kasus yang sedang diteliti dapat dijadikan sumber data. Meskipun demikian ada satu catatan yaitu semua sumber data harus berhubungan dan terbatas pada kasus yang sedang diteliti<sup>46</sup>.

Sumber data dalam penelitian ini adalah remaja yang tinggal di rumah Jalan MT. Haryono Gang 2 nomer 496 RT 2 RW 1 Kelurahan Dinoyo Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Subyek penelitian terdiri atas 4 orang remaja yang berstatus sebagai mahasiswa dari tiga perguruan tinggi: Universitas Muhammadiyah Malang, Universitas Brawijaya dan Universitas Negeri Malang. Disamping itu, sumber data diambil dari dokumentasi yang berkaitan dengan ke empat subyek penelitian tersebut.

### **E. Metode Pengumpulan Data**

---

<sup>43</sup>[www.islamkuno.com/2008/01/27/metodestudikasus](http://www.islamkuno.com/2008/01/27/metodestudikasus)

<sup>44</sup>John W. Creswell, *loc. cit.*, h. 261

<sup>45</sup>Nawawi Hadari, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, Gajah Mada University Press, Yogyakarta, 2003, h. 1

<sup>46</sup> Nawawi Hadari, *Ibid.*, h. 2

Creswell menyatakan dengan jelas bahwa dalam penelitian kualitatif, peneliti sebagai instrumen kunci (*researcher as key instrument*); peneliti mengumpulkan sendiri data melalui dokumentasi dan observasi. Creswell memberi penekanan ‘diri peneliti yang sebenarnya menjadi satu-satunya instrumen dalam mengumpulkan informasi’<sup>47</sup>.

Empat aspek dari Miles dan Huberman (1994), sering digunakan pedoman dalam prosedur dan proses pengumpulan data, yaitu: setting (lokasi penelitian), aktor (partisipan yang dipilih), peristiwa (topik atau kejadian yang dijadikan tema penelitian), dan proses (situasi keterlibatan aktor dalam setting penelitian)<sup>48</sup>. Dalam penelitian ini, semua aspek prosedur dan proses pengumpulan data dari Miles dan Huberman digunakan. Data dikumpulkan melalui dua cara: Pertama, observasi pada subyek penelitian di rumah jalan MT. Haryono Gang 2 nomer 496 RT 2 RW 1 Kelurahan Dinoyo; Kedua, wawancara dengan subyek penelitian yang dipilih sesuai dengan kriteria yang ditetapkan dan selaras dengan tujuan penelitian.

Wawancara mendalam (*indepth interview*) dilakukan mengingat karakter studi kasus yang naturalistik, maka bentuk wawancara menggunakan pertanyaan terbuka dan sifatnya mengalir. Untuk menjaga fokus penelitian peneliti memiliki panduan wawancara yang sifatnya fleksibel. Setiap wawancara yang dilakukan, peneliti memperdalam dengan cara membuat catatan hasil wawancara dan observasi. Dalam konteks memperdalam data, proses wawancara dilakukan secara spontan maupun terencana.

Observasi partisipan (*participant observation*) dilakukan dalam rangka mengetahui secara detail bagaimana penggunaan gadget dan pola hidup yang dijalani subyek penelitian. Maka peneliti harus menjadi “orang dalam”. Dengan menjadi “orang dalam” ada keuntungan bagi peneliti dalam mendapatkan data yang sifatnya natural. Peneliti akan mengetahui dan memahami apa saja yang dilakukan subyek penelitian, perilaku keseharian, kebiasaan- kebiasaan yang dilakukan keseharian. Menjadi ‘orang dalam’ memberikan akses bagi peneliti untuk “menguak” semua hal tanpa banyak halangan, karena subyek penelitian tidak terganggu karena kehadiran peneliti di

---

<sup>47</sup> Creswell, *Op.cit.*, hal. 261

<sup>48</sup> Creswell, *Ibid.*, hal. 266



anggap sebagai bagian dari keluarga sehingga tidak ada keraguan dan hambatan bagi subyek untuk berperilaku alami.

Sejarah hidup (*life history*), merupakan catatan sejarah hidup subyek penelitian. Melalui catatan sejarah hidup ini peneliti akan memahami secara detail apa saja yang menjadi kehidupan subyek penelitian dan faktor-faktor yang mempengaruhinya termasuk budaya yang ada di lingkungannya. Catatan sejarah hidup, menghendaki peneliti untuk jeli dalam melihat setiap detail kehidupan subyek, sehingga tergambar dengan jelas bagaimana “jalan” kehidupan subyek penelitian dari lahir hingga dewasa sehingga diketemukan peristiwa-peristiwa penting yang menjadi titik balik (*turning point*) dalam sejarah kehidupan subyek penelitian.

Enam bentuk laporan studi kasus, yaitu : (1) *ethnocentric descriptions* adalah bentuk dengan tidak menggunakan bahasa asli dan mengabaikan makna yang ada; (2) *social science discriptions* digunakan untuk studi yang terfokus secara teoritis pada uji hipotesis; (3) *standard ethnographies* menggambarkan variasi luas yang ada pada penutur asli dan menjelaskan konsep asli; (4) *monolingual ethnographies*, laporan studi kasus dalam bahasa aslinya; (5) *life histories* bentuk deskripsi yang mengamati secara mendetail kehidupan seseorang. Semua dicatat dalam bahasa asli, kemudian diterjemahkan dan disajikan dalam bentuk yang sama sesuai dengan pencatatan; dan (6) *ethnographicnovels*, menarasikan bagian yang dianggap penting saja. Peneliti menggunakan bentuk *ethnographicnovels* dalam penulisan tesis ini.

## **F. Metode Analisa Data**

Analisis data pada penelitian kualitatif menggunakan teknik induktif (*inductive data analysis*); mengolah data dengan cara membangun pola, kategori, dan tema-tema dari bawah ke atas (*induktif*), dengan mengolah data ke dalam unit-unit informasi dengan dimensi yang lebih luas dan abstrak. Proses induktif memungkinkan upaya untuk menghasilkan serangkaian tema yang utuh dari database penelitian<sup>49</sup>. Analisis data juga bersifat penafsiran (*interpretive*); data dianalisis dengan cara diinterpretasikan.

---

<sup>49</sup>*Op. Cit.*, hal. 261

Interpretasi kadang dapat berbeda dengan latar belakang, konteks, dan pemahaman sebelumnya<sup>50</sup>.

Data utama dalam penelitian ini adalah hasil observasi. Terkait dengan hal tersebut maka unit analisis adalah individu. Interpretasi data dalam penelitian ini menggunakan teknik perbandingan yang meliputi: (1) teknik Flip-Flop; (2) perbandingan sistematis antara dua fenomena atau lebih; dan (3) perbandingan menyimpang. Teknik interpretasi data yang lain adalah teknik pengibaran bendera merah (*waving the red flag*). Teknik pengibaran bendera merah digunakan untuk menghindari bias proksimitas budaya –berdasar asumsi bahwa setiap orang yang menerima warisan budaya yang sama, sebagian besar berpikir dengan cara yang sama, sehingga mungkin tidak akan kritis melihat permasalahan. Pada saat menjumpai situasi dan kondisi tertentu yang menarik, harus diperlakukan sebagai data (mengibarkan bendera merah –secara imajiner)<sup>51</sup>, artinya dilakukan penghentian sementara, dalam rangka untuk mengetahui fenomena tersebut secara lebih tepat. Prinsip yang dipegang dan pedoman yang digunakan adalah ‘tidak pernah menganggap segala sesuatu selalu benar’<sup>52</sup>.

## **HASIL PENELITIAN**

### **A. Subyek Penelitian**

Penelitian tentang penggunaan gadget dan pola hidup remaja di lingkungan RT 02 RW 01 Kelurahan Dinoyo Kota Malang ini dilakukan terhadap 4 subyek. Masing-masing subyek bernama: Azhar Rasyid Hidayat (Azhar), Irsyad Ahmadi Hidayat (Irsyad), Kamila Susilo Indriyani (Mila) dan Ahmad Hilmi Wahyudi (Hilmi).

Azhar mahasiswa Universitas Brawijaya program studi Ilmu Komputer. Irsyad kuliah di Universitas Negeri Malang ambil jurusan Akuntansi. Kamila mahasiswi Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang. Sedang Hilmi mengambil prodi Ilmu Pendidikan dan Olahraga di Universitas Negeri Malang.

Ke empat subyek tinggal di rumah Jalan MT. Haryono Gang 2 nomer 496 Malang. Semua subyek penelitian merupakan saudara sepupu-an. Orang tua mereka bersaudara sebagai kakak beradik. Azhar dan Irsyad sebagai kakak-adik, putra dari saudara yang

---

<sup>50</sup>*Ibid.*, hal. 262-263

<sup>51</sup>Dalam istilah Derrida, teknik pengibaran bendera disebut sebagai proses dekonstruksi.

<sup>52</sup>Anselm Strauss dan Juliet Corbin, *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif: Tata Langkah dan Teknik-Teknik eoritisasi Data*, Cetakan-1. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003, hal. 83-94

lebih tua. Hilmi anak dari saudara yang lebih muda. Mila merupakan putra dari saudara yang paling muda.

Subyek penelitian tinggal di kamar sendiri-sendiri. Mereka memiliki agenda kegiatan masing-masing. Mereka jarang berkomunikasi secara intens. Catatan tentang kesamaan pola hidup mereka adalah tidur larut malam, kesulitan untuk bangun pagi sesuai jadwal shalat Subuh dan apatis terhadap lingkungan.

#### 1. Azhar Rasyid Hidayat

Azhar Rasyid Hidayat (Azhar) lahir di Jakarta, 26 Februari 1994. Putra pertama pasangan Ir. Hidayat Tri Sutarjo, MM. dengan Eka Novianti. Pada saat Azhar berusia tiga setengah tahun, ibunya meninggal dunia. Kemudian ayahnya menikah lagi. Hubungan Azhar dan ibu sambung relatif baik.

Azhar menempuh pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) dan Sekolah Dasar di Bekasi Jawa Barat. Sekolah Menengah Pertama (SMP) dijalani pada salah satu Pondok Pesantren di daerah Bogor. Azhar pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SLA) menempuh di dua tempat: Madrasah Aliyah Negeri I Malang, Jalan Raya Tlogomas Malang selama satu tahun. Kemudian Azhar pindah sekolah di Bekasi Jawa Barat sampai lulus Sekolah Lanjutan Atas. Azhar di terima sebagai mahasiswa Program Studi Ilmu Komputer Universitas Brawijaya pada tahun ajaran 2013/2014. Azhar tidak menyelesaikan kuliahnya yang hanya tinggal menyusun skripsi. Mulai bulan September 2019, Azhar kursus bahasa Arab di Pare Kediri.

#### 2. Irsyad Ahmadi Hidayat

Irsyad Ahmadi Hidayat (Irsyad) lahir pada tanggal 3 April 1996 di Jakarta. Irsyad adalah adik kandung dari Azhar. Setelah ibunya meninggal dunia, Irsyad pindah ke Malang ikut kakeknya. Pendidikan Taman Kanak-Kanak sampai Sekolah Dasar (SD) kelas lima (V) ditempuh di Malang. Pada saat kelas enam (VI) Irsyad pindah ke Bekasi, kembali bersama orang tuanya. Pendidikan Sekolah Menengah Pertama, Irsyad dikirim orang tuanya ke Pondok Pesantren di daerah Jatinangor Sumedang. Irsyad hanya bertahan sampai sampai kelas dua. Irsyad kemudian pindah sekolah di Bekasi sampai lulus Sekolah Lanjutan Atas (SLA). Irsyad melanjutkan kuliah di

Universitas Negeri Malang mengambil jurusan Akuntansi. Irsyad lulus sebagai sarjana Akuntansi pada bulan Desember 2019.

Irsyad tipikal remaja yang memiliki kemauan kuat dan pekerja keras. Bakat entrepreneurship Irsyad sangat besar. Kemampuan komunikasi dan negosiasi Irsyad sangat baik. Di sela-sela kuliah, Irsyad menjalankan bisnis online sambil bermain gadget. Irsyad dapat memanfaatkan gadget dengan optimal: sebagai sarana komunikasi, media entertainment dan sumber finansial.

### 3. Kamila Susilo Indriyani

Kamila Susilo Indriyani (Mila) lahir di Malang pada tanggal 20 Oktober 1996. Mila adalah anak pertama dari lima bersaudara. Mila mempunyai karakter cenderung introvert. Kemampuan komunikasi Mila relatif baik. Kecakapan *human relations* mencukupi dan kemampuan sosialisasi memadai.

Mila mulai masuk sekolah Taman Kanak-kanak pada usia tiga tahun di TK As-Salam, di dalam komplek masjid As-Salam, Jalan Bendungan Wonogiri Malang. Pada usia lima tahun, Mila sudah sekolah di Madrasah Ibtidaiyah Negeri I (MIN 1), Jalan Bandung nomer 1 Malang. Sekolah Menengah Pertama (SMP) di tempuh Mila di Pondok Pesantren Al-Isah Sendangdhuwur, Paciran, Lamongan. Pada saat masuk kelas dua, Mila pindah ke Muhammadiyah Boarding School (MBS) Yogyakarta. Sekolah Lanjutan Atas (SLA) dijalani Mila di Sekolah Menengah Atas (SMA) Surya Buana Malang. Pada saat penulisan thesis ini, Mila masih tercatat sebagai mahasiswa Psikologi pada Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.

### 4. Ahmadi Hilmi Wahyudi

Ahmadi Hilmi Wahyudi (Hilmi) merupakan anak tunggal dari pasangan Drs. Ahmad Hariyadi dengan Nafisatun yang tinggal di Jember, Jawa Timur. Hilmi lahir pada tanggal 28 Agustus 1997 di Leces, Probolinggo, Jawa Timur. Hilmi seorang atlet Basket. Bakat olahragawan sudah dipupuk sejak Sekolah Dasar. Hilmi tadinya aktif sebagai pemain sepak bola posisi penjaga gawang. Selanjutnya Hilmi menekuni olah raga Basket sampai sekarang.

Hilmi sekolah Taman Kanak-kanak sampai Sekolah Lanjutan Atas (SLA) di Jember Jawa Timur. Hilmi kemudian di terima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan

Olah Raga di Universitas Negeri Malang (UNM). Di samping kuliah, Hilmi juga memberi pelajaran Olah Raga di berbagai Sekolah di Kota Malang sebagai tenaga pengajar paruh waktu. Hilmi sering melakukan tour pertandingan Basket antar kampus dan antar klub ke berbagai kota dan daerah.

## **B. Penyajian Data**

### **1. Azhar Rasyid Hidayat**

Azhar sejak kecil gemar menonton Televisi. Ketika di Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA), Azhar sudah memperlihatkan kecenderungan bermain game. Pada era play station, Azhar sudah banyak menghabiskan waktu di depan layar monitor di tempat persewaan play station. Pada akhir semester dua saat di kelas satu, Azhar bahkan sudah mulai menginap di rental play station ketika tidak di suruh pulang.

Pada waktu menjadi mahasiswa, Azhar sudah memiliki fasilitas laptop sebagai penunjang perkuliahan di Prodi Ilmu Komputer. Realitasnya, laptop lebih banyak digunakan untuk bermain game dibanding untuk mengerjakan tugas perkuliahan. Bahkan Azhar sering mengganti password wifi rumah dalam rangka mengupayakan penambahan *bandwidth* untuk laptopnya dengan mengurangi besaran kanal bagi pengguna lain.

Pada semester empat, Azhar sudah mendapatkan handphone dari orang tuanya dalam rangka mempermudah komunikasi. Hal yang terjadi adalah handphone juga digunakan untuk bermain game. Bahkan sering Azhar sulit dihubungi orangtuanya karena yang bersangkutan, dalam hal pemanfaatan *handphone*, lebih banyak digunakan dan lebih konsentrasi untuk bermain game.

Azhar cenderung penyendiri, introvert, dan kurang bersosialisasi. Waktu dan kegiatannya lebih banyak di habiskan di kamar. Respon dan tanggungjawab sosial Azhar rendah. Kegiatan utama Azhar bermain game. Jeda main hanya ketika keluar kamar untuk makan. Bahkan sering ketika makan masih tetap sambil bermain game. Azhar juga tidak tertib menjalankan shalat lima waktu. Azhar sangat sering terlambat bangun pagi dan kehilangan waktu shalat subuh. Pada titik tertentu Azhar mulai meninggalkan shalat. Azhar baru menjalankan shalat ketika diingatkan saja. Puncak dari kegiatan dan pola hidup Azhar yang lebih fokus kepada gadget dan main game, dia tidak mampu (baca: malas) menyelesaikan perkuliahannya.

## 2. Irsyad Ahmadi Hidayat

Irsyad juga menyukai televisi dan game. Irsyad seorang yang memiliki kemauan yang kuat dan relatif mampu mengontrol diri. Irsyad dengan Hilmi sering bermain game online bersama-sama. Pada saat bermain game, Irsyad tidak menghiraukan situasi dan kondisi sekitar dengan sering berteriak keras dengan istilah yang kasar. Pada waktu bermain game, Irsyad sering melupakan waktu shalat. Waktu main sampai larut malam sehingga sering kehilangan shalat Subuh.

Pada semester tiga Irsyad sudah memiliki handphone. Pada awalnya, Irsyad juga asyik dengan handphonenya. Pada perkembangannya, Irsyad menggunakan *handphone* sebagai sarana melakukan *e-commerce*. Irsyad menjalankan bisnis online. Irsyad menyeimbangkan antara bisnis dan kesenangan melalui gadget. Meskipun Irsyad sempat tertunda menyelesaikan skripsi tetapi kemudian berhasil menyelesaikan studi strata-1.

## 3. Kamila Susilo Indriyani

Kamila tidak memiliki handphone sampai masuk semester 4. Sebelum memiliki handphone, jadwal kegiatan harian Kamila relatif teratur. Kegiatan-kegiatan rutin harian, misalnya shalat subuh relatif tepat waktu, mengaji Al-Quran pagi dan sore hari, berangkat tidur tidak sampai larut, komunikasi dengan anggota keluarga lain terkondisikan, dan seterusnya.

Ketika Kamila memiliki handphone, terjadi perubahan perilaku dan kegiatan. Kamila lebih sering berlama-lama berada di dalam kamar. Banyak kegiatan yang diabadikan melalui kamera handphone. Komunikasi dengan anggota keluarga berkurang. Partisipasi dalam kegiatan keluarga menurun. Sering berkegiatan di luar rumah sampai malam. Sering terlambat bangun pagi. Juga cenderung memilih makan melalui pesanan online. Kamila juga cenderung dari waktu ke waktu menginginkan peningkatan kualifikasi handphonenya.

## 4. Ahmadi Hilmi Wahyudi

Hilmi merupakan anak tunggal. Pada saat masuk perguruan tinggi belum membawa handphone. Saat itu, Hilmi memiliki jadwal kegiatan harian yang hampir seperti

Kamila sebelum punya handphone. Rutinitas kegiatan hariannya tertib. Di mulai membaca Al-Quran setelah shalat Subuh kemudian melakukan kegiatan pagi sebelum masuk kuliah. Hilmi sebagai mahasiswa jurusan Olahraga memiliki jadwal yang padat. Disamping jadwal kuliah juga ada sesi latihan di luar kelas.

Setelah orang tua Hilmi membelikan handphone, semakin lama terjadi perubahan kegiatan hariannya. Hilmi mulai sering bermain game. Kadang sendirian, kadang bersama Irsyad. Pada periode ini, Hilmi sering begadang sampai larut malam. Shalat subuhnya mulai sering terlambat dan kegiatan mengaji juga semakin menurun. Kegiatan Hilmi akhirnya terpola: kuliah, berlatih olah raga (juga kadang pertandingan) dan main game.

## **PEMBAHASAN**

Semua subyek penelitian menggunakan gadget secara intensif. Durasi penggunaan gadget rata-rata 10 jam per hari kecuali satu subyek, Azhar. Azhar menggunakan gadget antara 15-20 jam per hari. Subyek penelitian biasanya mulai bermain gadget ketika bangun tidur, antara pukul 07.00 – 08.30 WIB. Subyek penelitian akan shalat Subuh ketika dibangunkan tetapi setelah shalat mereka tidur lagi. Ketika tidak dibangunkan, subyek penelitian biasanya akan terlambat shalat Subuh. Subyek penelitian tidur malam rata-rata di atas pukul 24.00 WIB. Sering juga mereka baru tidur menjelang Subuh, terutama Azhar.

Secara umum, subyek penelitian hampir tidak pernah terpisah dengan gadgetnya. Mereka menggunakan gadget di samping untuk komunikasi, yang sering adalah untuk hiburan: main game, melihat video dan ekspresi diri. Seiring bertambahnya waktu penggunaan gadget, subyek penelitian mengalami perubahan dalam pola hidupnya yang meliputi jadwal kegiatan utama, antara lain:: waktu bangun dan berangkat tidur, jadwal makan, jadwal menjalankan shalat, interaksi dengan keluarga, aktivitas sosial dan aktivitas kuliah. Berikut ilustrasi bentuk penggunaan dan pola hidup masing-masing subyek penelitian.

### **A. Azhar Rasyid Hidayat**

Azhar Rasyid Hidayat bergaul dengan gadget sejak masa sekolah lanjutan atas, sehingga saat menginjak perguruan tinggi, tingkat ‘kelekatan layar’ Azhar sudah

sangat tinggi. Dapat dikatakan Azhar sebagai *hard viewer*, meminjam istilah dari Teori Kultivasi. Seluruh kegiatan Azhar tidak pernah jauh dari layar, baik itu berupa handphone, laptop atau televisi. Azhar seperti orang kebingungan ketika tidak menatap layar.

Kegiatan utama Azhar bersama gadget adalah bermain game. Bahkan Azhar menjadi pemain profesional. Jeda main game hanya ketika makan, shalat dan tidur. Sambil makan pun kadang Azhar masih melanjutkan bermain game. Azhar bangun pagi antara pukul 07.30 sampai pukul 09.30 WIB. Setelah bangun tidur langsung bermain gadget sampai jeda untuk makan. Setelah itu lanjut lagi main gadget sampai lewat tengah malam. Azhar jarang mengakhiri main gadget sebelum pukul 24.00 WIB.

## **B. Irsyad Ahmadi Hidayat**

Irsyad Ahmadi Hidayat memiliki tipikal yang lebih progresif. Irsyad menghabiskan waktu bermain gadget rata-rata 10 jam. Irsyad bermain game memanfaatkan waktu luang di sela-sela kuliah. Irsyad sering main game secara tim dengan Hilmi yang bersebelahan kamar. Irsyad juga sering begadang untuk bermain gadget. Dalam hal begadang, Irsyad kadang tidak bermain game tetapi googling tentang informasi mutakhir tentang gadget dan belajar otodidak *know how* (baca: ketrampilan teknis) seputar gadget.

Irsyad mampu memadukan kesenangan dengan sesuatu yang menguntungkan. Irsyad dapat menghentikan kesenangan bermain gadget ketika berkaitan dengan sesuatu yang mendatangkan manfaat, seperti melakukan transaksi online. Bahkan Irsyad mampu menjadikan gadget sebagai sumber finansial melalui e-commerce produk gadget *highend* (iphone). Irsyad semakin mengeksplorasi diri dengan mengembangkan kemampuan menangani permasalahan gadget dengan kursus memperbaiki (servis) kerusakan gadget.

Irsyad menemukan momentum tentang penggunaan gadget menjadi sesuatu yang menguntungkan dalam arti yang luas. Di satu sisi, gadget sebagai sarana untuk berkomunikasi. Di sisi lain, gadget digunakan untuk media kesenangan (baca: bermain game). Di sisi berikutnya, gadget menjadi *tools* (alat/sarana) menjalankan bisnis *online*. Dalam kurun waktu kurang lebih tiga tahun, Irsyad mampu membeli sepeda motor, mobil dan rumah.



### C. Kamila Susilo Indriyani

Kamila Susilo Indriyani (Mila) adalah anak yang tertib dan cenderung perfek. Karakter tertibnya kemungkinan besar terbentuk ketika menjalani pendidikan di tingkat Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) dan Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) di boarding school. Pola hidup Kamila berjalan tertib, di mulai waktu Subuh beraktivitas sepanjang hari dan kemudian beristirahat rata-rata pukul 21.00 WIB.

Pada waktu Kamila mendapatkan gadget, secara gradual seiring berjalannya waktu, pola hidupnya mengalami perubahan, seiring dengan jumlah jam yang dihabiskan bermain gadget. Kamila menggunakan waktu bersama gadget rata-rata 12 jam per hari. Kamila mulai sering menyendiri di kamarnya. Komunikasi dengan keluarga berkurang. Perhatian terhadap lingkungan juga mengalami penurunan. Kamila tidak lagi responsif terhadap permasalahan yang terjadi di rumah.

Kamila mulai sering berkomunikasi dengan peer group tanpa mengingat waktu. Kegiatan berinteraksi dalam dunia maya membuat asyik sampai jauh malam. Jadwal kegiatan Kamila mulai tidak konsisten. Jadwal kegiatan yang paling kelihatan perubahannya adalah mengaji pagi dan sore hari serta shalat Subuh. Kamila mulai terlambat bangun untuk shalat Subuh.

Ketika fungsi gadget semakin *sophisticated* (baca: canggih), pola hidup Kamila semakin berubah. Sebagai contoh, tentang makan, Kamila sudah tidak antusias untuk makan masakan rumah tetapi semakin tertarik untuk makan melalui gofood. Kamila juga semakin rajin untuk ekspresi diri melalui dunia virtual. Hal yang sangat penting untuk dicatat adalah kelekatanannya pada drama Korea (Drakor) yang masuk pada kategori *hard viewer* –seperti kasus Azhar tentang main game.

Kamila Susilo Indriyani mengalami disorientasi fungsi gadget. Tujuan utama penggunaan gadget dalam rangka untuk memudahkan komunikasi dan demi meningkatkan kinerja perkuliahan, tetapi ketika mulai bersinggungan dengan gadget, tujuan utama tersebut terpinggirkan. Gadget lebih banyak digunakan untuk sarana *entertainment* dan *amusement*. Fasilitas gadget yang diperuntukkan membantu percepatan proses penyelesaian kuliah, ternyata malah menjadikan proses perkuliahannya tersendat. Kamila kurang mampu mengatur dengan baik penggunaan

gadget sehingga dapat dikatakan bahwa dia di'kuasai' gadget. Gadget secara pasti mengubah pola hidup Kamila.

#### **D. Ahmadi Hilmi Wahyudi**

Ahmadi Hilmi Wahyudi (Hilmi) sebagai putra tunggal banyak mendapatkan perhatian yang lebih dari orang tuanya. Meskipun demikian, sejak kecil Hilmi mendapatkan pendidikan yang seimbang: keagamaan dan ilmu pengetahuan. Hilmi ketika pagi sekolah di sekolah umum dan sore hari belajar di Taman Pendidikan Alquran (TPA). Pola hidup Hilmi sampai Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) relatif tertib.

Kegiatan Hilmi keseharian dipenuhi dengan jadwal yang sudah tertata. Pagi sekolah, sore selang-seling bergantian antara latihan olah raga dan mengaji di TPA. Pagi dan sore hari setelah shalat Subuh dan Maghrib, Hilmi biasa membaca Alqur'an. Kebiasaan tersebut masih berlangsung sampai Hilmi kuliah masuk semester dua. Ketika pada semester tiga Hilmi dibelikan handphone untuk sarana komunikasi dengan orang tuanya yang berada di Jember dan laptop untuk menopang keperluan kuliahnya, mulai terjadi pergeseran pola hidup. Hilmi mulai begadang bermain game dengan Irsyad. Jadwal mengaji pagi dan sore hari mulai tidak konsisten. Bahkan kemudian shalat Subuh mulai terlambat. Hilmi mulai tidak jujur kepada orang tuanya ketika di cek orang tuanya tentang kegiatan hariannya.

Dalam konteks Hilmi, diamemiliki kondisi yang relatif diuntungkan oleh keadaan. Sebagai mahasiswa prodi olahraga, Hilmi memiliki dua kondisi perkuliahan: teori dan praktek. Di samping masuk kelas, Hilmi dituntut banyak aktivitas berlatih dan praktek di lapangan. Jadwal latihan dan praktek sering pada waktu pagi sekali atau malam hari. Hal ini menyebabkan perhatian pada gadget relatif teralihkan. Aktivitas fisik ini juga cukup menguras tenaga, menyebabkan kemudian mampu mengurangi ketergantungan Hilmi pada gadget. Hilmi hanya akan menggunakan waktu luang dari perkuliahan dan latihan untuk bermain gadget. Hilmi menggunakan waktu bermain gadget rata-rata 6 jam per hari.

Frekwensi dan durasi penggunaan gadget oleh para subyek penelitian sangat tinggi. Materi yang dinikmati subyek penelitian hampir sama yaitu tentang *entertainment* meskipun ada perbedaan jenis konten. Subyek penelitian mengalami perubahan perilaku dan kegiatan seiring dengan semakin intens penggunaan gadget. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget telah mengubah pola hidup subyek penelitian –terutama *reschedule* jadwal kegiatan.

Sesuai dengan temuan dari Steven H. Chaffee yang menyatakan bahwa kehadiran media (massa) memberi efek: ekonomi, sosial, penjadwalan kegiatan, penyaluran perasaan, dan hubungan orang terhadap media<sup>53</sup>. Kehadiran gadget (baca: media) ternyata memang memberi efek kepada perilaku remaja –aspek ekonomi, sosial, sosial, *rescheduling of life*, katarsis (penyaluran perasaan), dan hubungan orang terhadap media. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa gadget telah mengubah perilaku dan pola hidup remaja (baca: masyarakat).

Menggunakan terminologi Weber, subyek penelitian cenderung mendasarkan perilakunya menggunakan rasionalitas instrumental (*saya melakukan apa akan dapat apa*). Para subyek penelitian sangat minim menggunakan rasionalitas nilai dalam mendasari perilakunya. Bahkan pada level dan kondisi tertentu, subyek penelitian tidak hirau pada situasi sekitar. Mereka asyik dengan diri dan urusannya sendiri.

## **SIMPULAN DAN IMPLIKASI**

### **A. Simpulan**

Dari hasil pembahasan dapat dilihat bahwa ada hal yang sama tentang penggunaan gadget dengan pola hidup subyek penelitian. Mereka semua mengalami perubahan pola hidup seiring dengan intensitas dan jumlah waktu yang dihabiskan dalam kaitan dengan penggunaan gadget. Di samping ada persamaan di antara mereka tetapi juga terdapat perbedaan kondisi dari masing-masing subyek penelitian seperti berikut:

- Azhar mengalami perubahan pola hidup yang mengarah pada hal yang negatif. Peneliti sebut Azhar sebagai *hedonic laziness* (penikmat yang malas).
- Irsyad juga berubah pola hidupnya tetapi ada aspek positif yang dia dapatkan. Peneliti namakan Irsyad adalah *hedonic agresif* (penikmat yang tangkas).
- Kamila menjadi berubah pola hidupnya, bahkan semakin asyik dengan gadgetnya sehingga (relatif) melupakan tugas pokoknya. Peneliti memberi label untuk Mila sebagai *hedonic impulsive* (penikmat yang tertindas).

---

<sup>53</sup>Jalaluddin Rahkmat, *Psikologi Komunikasi*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 1998, hal. 220

- Hilmi berubah pola hidupnya tetapi masih terjaga kegiatan-kegiatan dan kewajiban-kewajiban yang mesti dilakukan dan diselesaikan. Hilmi adalah *hedonic choices* (penikmat yang lugas)

## **B. Implikasi**

Berangkat dari penyajian data, pembahasan dan kesimpulan, maka penelitian ini memberikan implikasi baik akademis maupun praktis. Implikasi secara akademis adalah membenarkan konsep efek kehadiran media massa dari Steven H. Chaffee. Hal itu memberi penguatan bahwa pola hidup masyarakat memang berubah dengan adanya gadget.

Implikasi secara praktis meliputi kepentingan bagi keluarga (baca: orang tua). Peneliti mendorong semakin digencarkan literasi digital bagi masyarakat agar supaya mereka akan bijak serta cerdas dalam menggunakan gadget. Di samping itu juga diharapkan para orangtua dan keluarga mampu menanamkan tata tertib ber-gadget agar supaya dapat didudukkan sebagai alat –jangan sampai gadget bahkan malah memperalat.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Bandura, Albert, 1977, *Social Learning Theory*, New Jersey: Prentise Hall
- Bandura, Albert, 1986, *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Banham, Reiner, 1981, *The Great Gizmo*, London: Academy Edition, 7/8 Holland Street
- Bogdan, R. C & Biklen, S. K. , 2003, *Qualitative Research for Education: An introduction to Theories and. Methods*, 4th edition, New York: Pearson Education group
- Creswell, John W., 2013, *Reseach Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, Edisi ke-3. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daradjat, Zakiah, *Kepribadian Guru*, Jakarta: PT. Bulan Bintang, 1982
- Delfgaauw, Bernard, 1992, *Sejarah Singkat Filsafat Barat*, Yogyakarta: Tiara Wacana
- Deswita, 2006, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Drake, Vivian, 1918, *Above the Battle*, New York dan London: D. Appleton & Co.
- Gillam, Scott, 2012, *Steve Job: Apple Icon*, Minneapolis: ABDO Publishing Company
- Gunarso, Y. Singgih D., 1989, *Psikologi Remaja*, Jakarta: BPK Gunung Mulia
- Hadari, Nawawi, 2003, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- H. Hamersma, 1986, *Tokoh-tokoh Filsafat modern*, Jakarta: Gramedia
- Jalaluddin dan Idi Abdullah, 1997, *Filsafat Pendidikan*, Bandung: Gaya Media Pratama
- H. Bakry, 1992, *Sistematika Filsafat*, Jakarta: Wijaya
- Hoy, W.K. dan C.G. Miskel, 2005, *Educational Administration*, 7th. Edition, New York: McGraw Hill
- Krech, et.al, 1962, *Individual in Society*, Tokyo: McGraw-Hill Kogakasha
- Lasica, J. D., 2009, *Identity In The Age OfThe Cloud Computing: The Next-generation Internet's impact on bussines, governance, and social interaction*, Washington DC.: The Aspen Institute

- Lincoln, Y.S. and E.G. Guba, 1985, *Naturalistic Inquiry*, Newbury Park, CA: Sage Publications.
- Mulyana, Deddy, 2001, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- , 2010, *Metode Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*, Cetakan-7, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Ndraha, Taliziduhu, 1997, *Budaya Organisasi*, Jakarta : Rineka Cipta
- Neuman, W. L., 2000, *Social Research Methods: Qualitative And Quantitative Approaches*, Boston: Allyn and Bacon.
- Pajares, Frank dan Dale H. Schunk, 2001, *Self-Beliefs and School Success: Self-efficacy, Self-Concept, and School Achievement*, dalam *Perception*, R. Riding dan S. Rayner (editor), London: Ablex Publishing
- Rahmat, Jalaluddin, 1998, *Psikologi Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ritzer, George dan Douglas J. Goodman, 2008, *Teori Sosiologi Modern*, Yogyakarta: Tiara Kencana
- Ritzer, George, 2011, *Sosiologi Ilmu Berparadigma Ganda*, Jakarta: Rajawali Pers
- Siahan, Hotman, 2001, *Pengantar Ke arah Sejarah dan Teori Sosiologi*, Jakarta: Erlangga
- Skinner, B.F., *Science and Human Behavior*, copyright @2014, The BFSkinner Foundation
- Smith, P.R., et.all., 1999, *Strategic Marketing Communication*, Revised Edition, London: Kogan Page
- Strauss, Anselm dan Juliet Corbin, 2003, *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif: Tata Langkah dan Teknik-Teknik Teoritisasi Data*, Cetakan-1, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winarno Surakhmad, 1982, *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar*, Bandung: Teknik Tarsito
- Surya, A. A. Moh., 1990, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: IKIP Press
- Winangsih Syam, Nina, 2013, *Model-Model Komunikasi; Perspektif Pohon Komunikasi*, Cetakan pertama, Bandung: Simbiosis Rekatama Media

Wirawan, I.B., 2012, *Teori-Teori Dalam Tiga Paradigma*, Jakarta: Kencana Prenada Media

Yin, Robert K., 2006, *Desain dan Metode*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Siahan, Hotman, *Pengantar Ke arah Sejarah dan Teori Sosiologi*, Yogyakarta: IKIP Erlangga, 2001

#### **INTERNET**

<http://www.dream.co.id/dinar/10-negara-paling-banyak-di-googling-2-1502137/>

<http://www.jurnalweb.com/bagaimana-cara-kerja-mesin-pencari-google/>

<http://www.plimbi.com/article/7000/tahukah-anda-apa-itu-pengertian-gadget>

[www.mandalamaya.com](http://www.mandalamaya.com) › Kamus Populer

